

NUMÉRO
SPECIAL

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

LA GUERRE DES CONSOLES VOL. 4

**Quel avenir
pour la Dreamcast ?**

Découvrez ses premiers jeux

**Qui a gagné
la guerre des consoles ?**

Quelles consoles pour demain ?

**TESTS EXCLUSIFS !
BANJO-KAZOOIE ET F-ZERO X (N64)**

ENQUETE
Le piratage en question

• COUPS DE CHAÎNEUR

*Soulcalibur, Spike, King of Fighters 98, Kikao, Rival Schools, Real Bout Dominated Mind, Mortal Kombat 4, Pocket Fighter...
Tous les jeux de baston de l'été !*

• TOUS LES JEUX DE L'ÉTÉ

*Quest 64 (N64), Off Road Challenge (N64), Metal Slug 2 (Neo Geo),
Granstream Saga (PS), Lunar (PS), Langrisser 5 (Sat), Castlevania (Sat)...*

**TIPS
SPÉCIAL FOOT**

N°79 AOUT 1998 - 33 F. BELGIQUE : 241 FR. SUISSE : 9,80 FS. ESPAGNE : 1030 PTAS. MAROC : 62 DH. ITALIE : 16000 L. CANADA : 8,75 \$. ISBN : 1162-8869

T 6745 - 79 - 33,00 F



EN DÉTAIL

où **trouver** les **Tips**
les plus **récents**?

JOUES-TU
SUR CONSOLE?

Cela tombe bien car nous
sommes spécialisés dans les
consoles PlayStation, N64,
Saturn, Gameboy et Gamegear.
Cela fait beaucoup de
spécialités, mais c'est ainsi!

AS-TU UN
MINITEL?

(Et si en plus on pouvait me
répondre rapidement quand
je suis coincé, en moins de
24h en général par exemple,
je serais comblé!)



Le 3615 est le service le plus
pratique: pages rapides,
astuces et solutions d'un
même jeu sont regroupées
dans une même rubrique...

nouveau:
fax et **courrier**

Sur le 3617 TIPS, tu
peux recevoir une
copie par courrier
ou fax des astuces
et solutions.

Bats-toi pour en avoir une!
En attendant, cela tombe
vraiment bien car les jeux
PC sont sur le 3615 PCCD.

3615 PCCD

1 -10 jeux	2 ABC	3 DEF +10 jeux
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ
* Retour	0	# Sélect.

La TIPS Line 0836683264 est faite pour
toi: complète, mise à jour deux fois par
semaine... Et quel autre service te permet de
faire une Pause (touche 8) pour noter une
astuce et de reprendre exactement au même
point? Ou de choisir rapidement en jeu grâce
aux lettres sur les touches? Ou de naviguer
avec autant de facilité (touches 4, 6, 7, 9)?

083668 3264

3615 TIPS

3617 TIPS

grands **JEUX** d'**été**
des centaines de **lots!**

Gagne des PLAYSTATION,
des jeux GRAN TURISMO,
COLIN McRAE RALLY...
[3615 TIPS et 0836683264]

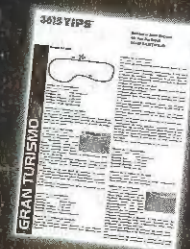


Gagne aussi deux TV
16/9ème 70cm, des kits
Surround ampli+5 HP...
[3615 TIPS]



Gagne encore 100 cartes
mémoire PlayStation
[3615 TIPS et 0836683264]

L'équipe de Tips te
concocte aussi des
dossiers graphiques:
guide des permis,
banc d'essai
d'accessoires...



* version
mique, ain
réordonné

Astuces, solutions et guides pour les jeux des c

Vies INFINIES Persos CACHÉS Mots de PASSE Sélection du NIVEAU Niveaux CACHÉS Munitions ILLIMITÉES Combos et COUPS spéciaux CIRCUITS cachés

Fixel 2.337 ou 3615 TIPS et la TIPS L

EN BREF

Version ^{2*}
3615 TIPS

L'officiel des **Tips**
par **minitel.**

0836683264

L'officiel des **Tips**
par **téléphone.**

* version 2 d'août 1998 : astucse, solutions, guides, action replay d'un même jeu sont regroupées dans un seul menu dynamique, ainsi vous gagnez du temps et ne ratez aucune information précieuse. Par la même occasion, nous avons redécoupé et réordonné la plupart des astuces et solutions pour encore plus de clarté et de précision. Découvrez vite le nouveau 3615 TIPS !

jeux des consoles 32/64 bits, portables et PC.

COUPS spéciaux CIRCUITS cachés INVINCIBILITÉ Des AIDES de jeu SOLUTIONS Guides DÉTAILLÉS Petites ANNONCES News PREVIEWS etc? ETC!

Fincl 2,23 FMS

Fincl 2,23 FMS. TIPS et la TIPS Line sont des services indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

emap.alpha

152, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 00

Directeur délégué

Gorune Aprikian

Directeur du marketing

Roland Claverie

Responsable administratif et financier

Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+

152, rue Gallieni - 92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72

Fax rédaction : 41 86 16 96 - Fax publicité : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez
les 4 derniers chiffres par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Rédacteur en chef adjoint

Richard Homsy (Spy)

(rhomsy@emapalpha.fr)

Correspondant permanent au Japon

Christophe Kagotani (Kagotani San)

Secrétariat

Juliette Van Paaschen (16 72)

Secrétariat de rédaction

Lionel Barillon, Jean-Loup Bouteau, Ivan Gaucher

Maquette

Marie-Pierre Debray, Patrick Lévêque, Olivier Mourgeon,
Bernard Rougeot, Muriel Seisser, Azahel Vienne

Ont collaboré à ce numéro

Gia Dinh To (Gia), François Garnier (Panda), Maxime
Roure (Switch), Douglas Alves (Doug), Nicolas Gavet (Niiico),
Vincent Leleurch (Vince), Philippe Karakasyan (illustrations)

PUBLICITE

Directrice commerciale

Lara Wytochinsky (16 24)

Directrice de publicité

Carine Barrel (16 31)

Chef de publicité

Caroline Saint-Blancat (16 32)

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING

Anne-Sophie Bouvattier (16 45), assistée de Annie Perbal (17 55)

RESPONSABLE TÉLÉMATIQUE

Laurence Vié

FABRICATION

Isabel Delanoy (17 90)

SERVICE ABONNEMENTS

Tél. : 01 64 81 20 23

France - 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)

Etranger - 1 an (12 numéros) : 457 F (train/bateau)

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique - 1 an (12 numéros) : 3333 FB

Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à

Bruxelles n° 210-0083593-31. Les règlements doivent être effectués par chèque

bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-localaire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris.

Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES

PCA et directeur de la publication : Keith Marriot.

Commission paritaire : n° 73201. Dépôt légal : juillet 1997. Photogravure : PPD.

Key Graphic. Imprimeries : Fecomme, Claye-Souilly (77), Imaye, Laval (53). Distribution

Transport Presse. Département diffusion. Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur

des ventes France/Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, 150, rue Gallieni, 92514

Boulogne Cedex. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23.

Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est

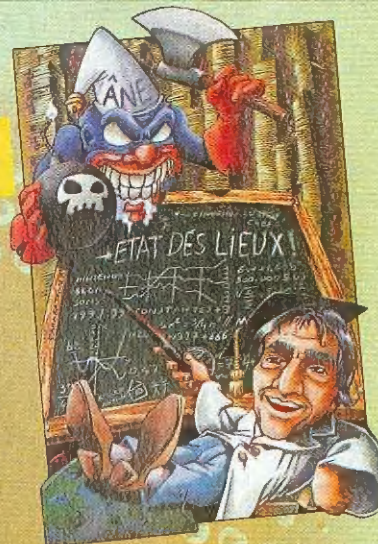
interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les

anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932

p.6

LA GUERRE DES CONSOLES

Un épais dossier pour tous ceux qui
veulent en savoir plus sur le passé,
le présent, le futur de la chose
vidéoludique.



p.28



LES PREVIEWS

Un panorama des titres
qui devraient rythmer
la fin d'année sur console
et arcade : l'hiver sera chaud !



p.68

LE PIRATAGE EN QUESTION

Tout ce que vous avez toujours
voulu savoir sur le piratage sans
jamais oser le demander.



p.74

LES TESTS DE L'ÉTÉ

Banjo-Kazooie (N64), Granstream
Saga (PS), Pocket Fighter (PS),
Castlevania 3D (sat), Off Road
Challenge (N64),
Mortal Kombat 4 (PS et N64)...
Tous les jeux de l'été passés
au crible.

LA SECONDE VIE DES CONSOLES

Jouer à la Nes ou à la
Playstation sur PC,
c'est possible !
Nostalgiques,
ne pas s'abstenir.



p.122

LES TIPS

Des bidouilles sur vos consoles
et un dossier tips réservé aux foteux...



p.114

pour PLAYSTATION™ NINTENDO 64™

**IMPENSABLE ! INIMAGINABLE ! ET POURTANT REEL !
JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE CONSOLE PLAYSTATION !!!!**



**JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE CONSOLE N64**

**VOUS POUVEZ
DÉSORMAIS JOUER
AVEC VOS JEUX
GAMEBOY
SUR VOTRE
CONSOLE
PLAYSTATION
SUR ÉCRAN DE
TÉLÉVISEUR !**

**ATTENTION!!!!
DISPONIBLE LE WEB DATTEL
AU: [HTTP://WWW.DATTEL.UK](http://WWW.DATTEL.UK)**



**JOUEZ AVEC VOS JEUX GAMEBOY
SUR VOTRE PLAYSTATION**

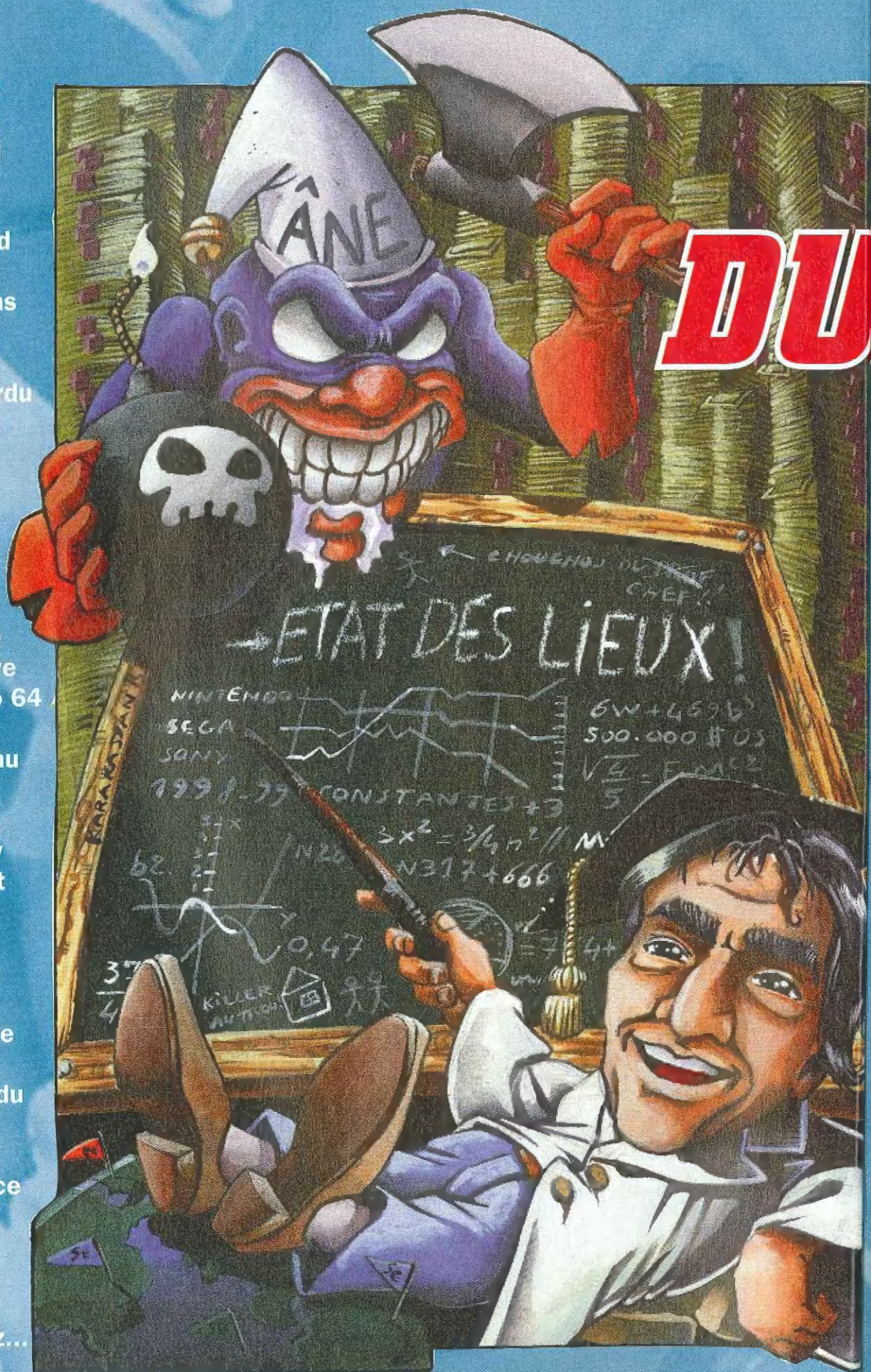
**LA NOUVEAUTÉ LA PLUS
INCROYABLE DE LA DECENNIE**

- * JOUEZ À VOS JEUX GAMEBOY EN COULEUR ET GRAND ÉCRAN!
- * TRANSFORMER LES GRAPHIQUES GAMEBOY EN UN VÉRITABLE FEU D'ARTIFICE DE COULEURS GRÂCE À L'ACCÈS À UNE PALETTE EXCEPTIONNELLE!
- * PLUS...UN JEU FORMIDABLE INCORPORÉ À JOUER SUR N64 !!!
- * LE GAME BOOSTER EST AUSSI UNE CARTOUCHE DE "BIDOUILLES" PUISSANTE À UTILISER OU À CRÉER POUR VOS JEUX GAMEBOY (IMMORTALITÉ, ÉNERGIE ILLIMITÉE ETC...)



La guerre des consoles

Engagée il y a plus de quinze ans avec Atari et Nintendo, la guerre des consoles prend aujourd'hui des proportions dantesques. Sega a clairement perdu la bataille des 32 bits, mais est très loin d'avoir perdu la guerre ; Nintendo accuse le contrecoup de l'arrivée tardive de la Nintendo 64, mais se bat comme un beau diable pour imposer son support ; Sony est triomphant mais n'a pas l'intention de s'endormir sur ses lauriers. Comme chaque année, voici le compte rendu d'une année guerrière et un aperçu de ce que l'industrie vous réserve pour les mois à venir. Présenteez... arme !



DUEL

Je vous en avez des consoles de jeu, la toute-puissance, l'effondrement, prédisaient un succès foudroyant, découvrir un succès foudroyant. Aux États-Unis, les consoles 8 bits par Nintendo géant près de 100 millions. En Europe, la revanche équilibrée, presque l'équilibre.

En 1994, on commence à marquer l'adversaire. Nintendo devient la première console du marché. Nintendo est trop sûr de l'erreur de précéder la Super Nintendo. S'imposer aux États-Unis, venant à faire la revanche, la console est inchangée : Nintendo le marché. Les outsiders ont la PC Engine, dépit de leurs ventes ne furent jamais élevées en Europe. Nintendo se considère qu'il n'y a pas de Nintendo au Japon.

Le triomphe en 1994 avec la console de Sega et l'arrivée du sixième larron, on sait avec



QUEL À TROIS

Je vous propose d'attaquer cet état des lieux par un rapide récapitulatif des précédents épisodes. En 1985, Nintendo lançait la première console de jeu nipponne. C'était l'époque de la toute-puissance des ordinateurs, de l'effondrement d'Atari et les professionnels prédisaient à cet égard, la NES, un échec retentissant. Contre toute attente, ce fut un succès fulgurant. Nintendo venait de découvrir un nouveau marché et, bientôt, Sega entra en lice avec sa Master System. Aux États-Unis et au Japon, la bataille des consoles 8 bits fut rapidement remportée par Nintendo, Mario et sa clique s'arrogeant près de 95 % des parts de marché ! En Europe, le rapport de forces était en revanche équilibré, la Master System égalait presque la NES en volume de ventes.

En 1988, on assista au deuxième round. On prend les mêmes et on recommence ! Mais cette fois, Sega prit son adversaire de vitesse et la Megadrive devint la première console 16 bits du marché. Nintendo, fort du triomphe de la NES et trop sûr de la fidélité de son public, fit l'erreur de prendre son temps avant de lancer la Super Nintendo. Sega en profita pour s'imposer aux États-Unis et en Europe parvenant à faire jeu égal avec Nintendo. En revanche, la situation japonaise restait inchangée : Nintendo régnait en maître sur le marché. Pendant cette période, deux outsiders ont tenté leur chance : NEC avec la PC Engine et SNK avec la Neo Geo. En dépit de leurs qualités, ces deux consoles ne furent jamais commercialisées officiellement en Europe. Globalement, on peut considérer que l'affrontement de Sega et Nintendo se soldait par un match nul, hormis au Japon.

Le troisième round commence en 1994 avec le lancement de la Saturn de Sega et l'arrivée de Sony, un troisième larron qui va faire le carton que l'on sait avec la Playstation. Dès le lan-

cement des deux consoles, Sony prit l'avantage, profitant des nombreuses erreurs de Sega et de l'absence de Nintendo, en retard une fois encore. Sony a indiscutablement gagné la bataille des 32 bits par KO. La Saturn n'a pas tenu longtemps face à sa concurrente et, en dépit d'un démarrage en force, la Nintendo 64 n'est pas parvenue à rattraper sa rivale. Sony peut être satisfait. Le pari de la Play-

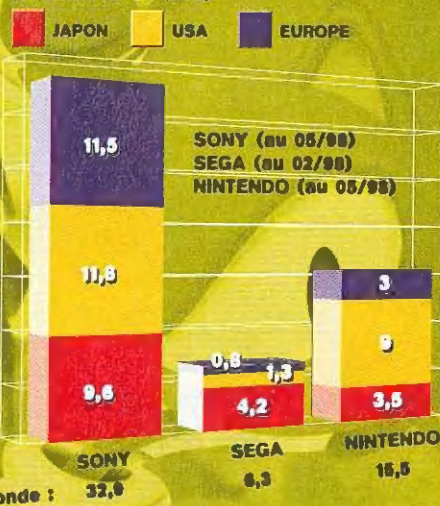
Sony a gagné le match des 32 bits par KO.

tation a été gagné au-delà de ses espérances. Le constructeur affirme avoir vendu plus de 32 millions de Playstation de par le monde... et ce n'est pas fini ! Bien entendu, ces chiffres, comme tous les chiffres officiels, sont vraisemblablement truqués :

c'est la règle dans l'industrie, on ne communique que rarement ses vrais résultats. Cela donne cependant un ordre de grandeur, d'autant plus que la 32 bits de Sony devrait encore faire un carton en fin d'année même si l'on peut raisonnablement estimer que le rythme de vente devrait ralentir en 1999. Avec un parc installé aussi important, il est évident que les éditeurs tiers ne sont pas prêts de laisser tomber cette console et les nouveautés vont continuer d'affluer en masse au moins jusqu'à la fin 1999. C'est d'ailleurs grâce au soutien des éditeurs que la Playstation a remporté un tel succès. Même si les éditeurs ont pris conscience qu'il est difficile de réaliser de grosses ventes sur Playstation vu la quantité de jeux proposés. De gros hits comme Gran Turismo ou Resident Evil 2 engrangent de faramineux bénéfices, mais de bons jeux du niveau de Pandemonium 2, par exemple, sont tout juste rentables.

ÉTAT DU MARCHÉ

Ventes de consoles depuis l'origine (en millions d'unités)



On vous le répète : il faut se méfier de tous les chiffres communiqués par les constructeurs. mais bon, comme c'est les seuls que l'on avait sous la main, on vous a fait un tableau avec quand même. Ce graphique donne un aperçu de la manière dont se répartit le marché au début 1998. Sony est sans conteste le grand vainqueur, Sega le grand perdant (d'où l'urgence de la sortie de la Dreamcast) et Nintendo souffre encore de son arrivée tardive et du manque de jeux disponibles sur Nintendo 64.

Sources Sony et Nintendo



La guerre des consoles

Pas de bilan mitigé en revanche pour Sega, qui s'est pris une sérieuse claque avec la Saturn. Un échec quelque peu injuste vu que la Saturn est une bonne machine disposant d'une ludothèque de qualité. Mais les nombreuses erreurs de Sega, notamment au niveau du marketing, ont été fatales à la console (qui s'est quand même vendue à plus de 6 millions d'exemplaires dans le monde). En dépit de cet échec cuisant, Sega est parvenu à faire une percée sur le marché nippon pour la première fois de son histoire, faisant à une période presque jeu égal avec la Playstation. Actuellement, et pour la première fois, Sega devance Nintendo au Japon - ce qui est quand même une consolation. Mais quelle sera la consolation pour tous les possesseurs de Saturn ? Dur d'avoir investi dans une console dont la durée de vie aura été aussi courte ! Les derniers jeux Saturn arriveront sans doute d'ici la fin de l'année et après, ce sera fini, car le constructeur se concentre désormais sur la Dreamcast. Certes, il est question que Sega baisse le prix des jeux Saturn de façon significative, ce qui serait plutôt sympa, mais les possesseurs de Saturn restent les perdants de cet affrontement.

Si les jeux sont faits pour la Playstation et la Saturn, rien n'est encore joué pour la N64. Après un démarrage en force aux États-Unis et en Europe, la N64 marque le pas depuis quelques mois. Cela est évidemment dû à un cruel manque de nouveautés. En effet, de nombreux éditeurs n'ont guère manifesté d'enthousiasme pour développer sur la 64 bits de Nintendo. Il faut reconnaître que Nintendo, fort de ses succès passés, n'a guère fait d'efforts pour les en convaincre. Quant aux éditeurs qui ont participé à cette aventure, ils ont généralement pris un retard important sur le planning de développement. Heureusement pour Nintendo, cela pourrait changer à partir de septembre, avec l'arrivée de grands jeux qui devraient booster les ventes de la console. Mais les nouveautés seront toujours beaucoup moins nombreuses que sur Playstation et la ludothèque de la N64 souffrira encore de quelques lacunes pour certains genres, comme la baston ou les courses automobiles. Toutefois, la qualité d'un jeu

Nintendo 64 : lentement mais sûrement...

tel que Zelda 64 et de quelques autres nouveautés comme Banjo Kazooie, Turok 2, F-Zero X, Mission Impossible, etc., devrait permettre à la console de trouver un second souffle. Avec de tels atouts, il serait surprenant que la N64 ne fasse pas un carton en fin d'année et 1999 devrait être une très bonne année pour cette console. Rien ne garantit pour autant



qu'elle rattrapera son (énorme) retard sur la machine de Sony. Rien ne sert de courir, il faut partir à point. Mais Nintendo a pris conscience de ses erreurs et semble bien décidé à changer de stratégie, déployant enfin des efforts de séduction auprès des éditeurs tiers afin d'étoffer la ludothèque de sa console.

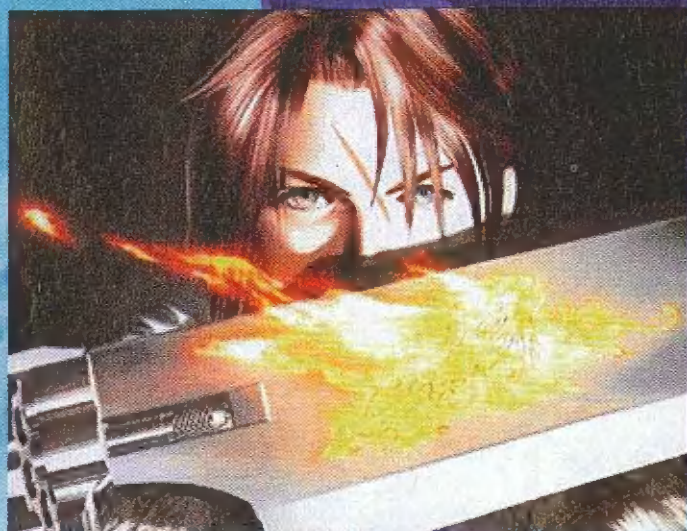
D'autre part, Nintendo semble enfin s'intéresser un peu plus à l'Europe. Pour améliorer sa présence sur ce territoire, le constructeur renforce sa structure européenne basée en Allemagne. Ce n'est pas du luxe face à Sony Europe, qui a déjà montré plus d'une fois son efficacité. Prenons l'exemple du jeu Coupe du monde 98 d'Electronic Arts qui figure parmi les plus gros hits du moment et est disponible sur Playstation et N64. Alors que Nintendo n'a rien fait pour soutenir ce jeu, Sony a financé une campagne de pub sur ce titre. Le résultat est que pour le grand public, ce jeu prestigieux semble être uniquement disponible sur Playstation. Cette stratégie discutable devrait être abandonnée prochainement et Nintendo Europe prévoit de soutenir activement les jeux forts des éditeurs tiers d'ici la fin de l'année.

En revanche, Nintendo fait un sans-faute depuis des années avec sa Game Boy, la console la plus vendue au monde. La portable de Nintendo continue de se vendre comme des petits pains. Récemment, Pocket Monster, un jeu sur cette console, s'est vendu à plus de 8,5 millions d'exemplaires au Japon, surclassant largement la meilleure vente Playstation. L'arrivée de la Pocket Caméra, avec son imprimante, et de Pocket Monster aux USA et en Europe, devrait assurer de confortables bénéfices à Nintendo. Sur le terrain des consoles portables, il y a longtemps que Nintendo a balayé ses concurrents (Sega, Atari et NEC) et on ne voit vraiment pas qui pourrait l'inquiéter. Bandai, peut-être ? Rien n'est moins sûr...

DUELS EN HIVER

C'est évidemment sur la fin de l'année que les éditeurs et les constructeurs engrangent leurs plus gros bénéfices. Et c'est surtout à cette période que sortent les plus gros jeux. Voici un classement éminemment subjectif des batailles les plus passionnantes de cette fin d'année. Vous y découvrirez les jeux incontournables de ce Noël. Round 1. Fight !

- THE LEGEND OF ZELDA (N64)
- FINAL FANTASY VIII (PS)
- TEKKEN 3 (PS)
- VIRTUA FIGHTER 3 (DREAMCAST)
- SEGA RALLY 2 (DREAMCAST)
- V-RALLY 64 (N64)
- F-ZERO X (N64)
- WIPEOUT 64 (N64)
- ISS 98 (PS-N64)
- VIRTUA STRIKER 3 (DREAMCAST)
- TOMB RAIDER 3 (PS)
- DEEP FEAR (SAT)
- METAL GEAR SOLID (PS)
- MISSION IMPOSSIBLE (N64)



La Saturn
est mo
vive la

C'est bien la guerre... cherera les inondant 64/128 b fin novem tembre 19 tout pour échoue, ce nière cons deux clan ces dernièr une nouve souhaitait crer exclus jeux. Les p l'ont empo réussir. De tient les r de Sega e leçon de s que le cons erreurs, d'a fuges de S bénéficier part, on pe tion en pro tionales d chains mois est coûteu nécessaires envergure.



La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

C'est bien sûr le grand perdant de la guerre des 32 bits qui déclenchera les prochaines hostilités en inondant le marché d'une machine 64/128 bits. La Dreamcast sortira fin novembre au Japon et en septembre 1999 en Europe. Sega joue le tout pour le tout, car si la Dreamcast échoue, ce sera vraisemblablement la dernière console de ce fabricant. En effet, deux clans se sont affrontés chez Sega ces dernières années. L'un voulait lancer une nouvelle console tandis que l'autre souhaitait arrêter le hard pour se consacrer exclusivement au développement de jeux. Les partisans d'une nouvelle console l'ont emporté, mais ils sont condamnés à réussir. Depuis peu, un nouveau patron tient les rênes de l'entreprise. La force de Sega est sans doute d'avoir tiré la leçon de son échec. Il serait surprenant que le constructeur reproduise les mêmes erreurs, d'autant plus que quelques transfuges de Sony ont été engagés afin de bénéficier de leur expérience. D'autre part, on peut s'attendre à une réorganisation en profondeur des structures internationales de la firme au cours des prochains mois. Le lancement d'une console est coûteux, et Sega dispose des fonds nécessaires à une campagne de grande envergure.



L'implication de grandes firmes comme Microsoft, Hitachi, NEC, Videologic et Yamaha dans le projet Dreamcast a sans doute beaucoup contribué à convaincre les éditeurs de s'engager auprès de Sega. Capcom, Konami, Koei et Taito figurent déjà parmi les nombreux éditeurs japonais qui soutiennent la Dreamcast et Square devrait suivre.

La Dreamcast sera une console performante, les jeux seront nombreux : tous les éléments sont donc réunis pour que le projet se solde par un succès... mais tout est possible dans ce domaine. Personnellement, je crois en cette machine, et le retour de Sega sur le devant de la scène aux côtés de Sony et de Nintendo ne pourrait que bénéficier à l'industrie du jeu vidéo... et aux joueurs !

Cependant, ce sont les jeux qui décident du succès d'une machine, et non l'inverse. Il est évident que la faiblesse de la ludothèque Saturn par rapport à sa concurrente dans les premiers mois est en grande partie responsable de l'échec de cette console. Cette fois-ci, on peut être certain que la Dreamcast disposera des jeux nécessaires à un lancement en grande pompe. On peut distinguer trois sources différentes d'approvisionnement en jeux. Les jeux maison, développés en interne (Sonic fera sa grande rentrée sur Dreamcast, ainsi que les grands hits de Sega : Sega Rally 2, Scud Race, Virtua Fighter 3, Virtua Striker, etc.), les titres des éditeurs japonais (apparemment décidés à soutenir fortement la Dreamcast) et enfin, des éditeurs de jeux PC européens et américains seront sans doute associés aux projets, le développement sur les deux supports étant très similaire.

La N64 sur son trente-et-un

Comme nous vous le disions plus haut, la Nintendo va véritablement décoller à la fin de l'année et l'année prochaine sera sans doute très bonne pour cette console. Mais que se passera-t-il après l'arrivée de la Dreamcast ? Nintendo ne pourra plus affirmer que la N64 est la machine la plus performante du marché. Les rumeurs selon lesquelles Nintendo serait à la recherche de la technologie de sa prochaine console (notamment auprès de transfuges de Silicon Graphics) semblent se confirmer. Il y aura bien sûr une nouvelle console Nintendo, mais quand ? Personne ne le sait encore, ce qui n'est guère étonnant quand





La guerre des consoles

on connaît l'obsession du secret qui caractérise Nintendo. Certains observateurs vont jusqu'à avancer l'hypothèse que Nintendo lancera sa nouvelle console lorsque la Playstation 2 arrivera. Personnellement, je ne crois pas en cette théorie. Nintendo n'a pas l'habitude de lâcher rapidement une console pour passer à la suivante, bien au contraire ! De plus, lorsque la Playstation 2 arrivera, la Dreamcast ne sera sans doute pas installée depuis longtemps et le parc de N64 devrait être à son apogée. C'est à ce moment-là que Nintendo récoltera les fruits de ses investissements et il est difficilement pensable qu'il choisisse d'y renoncer au profit d'une nouvelle console. Cela dit, on ne peut nier que la situation de la N64 sera délicate du fait de la présence de deux consoles concurrentes qui seront forcément plus performantes. Que pourra donc faire le géant nippon dans cette situation ?

La Game Boy prend des couleurs

En attendant, Nintendo lancera la Game Boy Color dans les prochains mois. Cette nouvelle portable est promise à un bel avenir car tous les ingrédients du succès sont au rendez-vous. Performante (faible consommation de piles), commercialisée à un prix attractif (500 F environ), elle est à peine plus épaisse que la Pocket et



elle bénéficie d'une compatibilité totale avec la ludothèque de la Game Boy. De plus, on ne voit pas qui oserait désormais affronter Nintendo sur le terrain des portables vu l'implantation de la Game Boy.

Deux choses sont d'ores et déjà certaines : le projet de Playstation 2 est aujourd'hui très avancé et cette nouvelle console sera encore plus performante que la Dreamcast. Sony doit absolument rester discret sur ses choix, car l'annonce de la sortie d'une nouvelle console pourrait nuire aux ventes de la Playstation. Cependant, certaines informations commencent à circuler. On peut considérer que Sony se trouve dans une position comparable à celle de Nintendo lors du passage des 8 aux 16 bits et, quelques années plus tard, celui des 16 aux 32 bits. Lorsque l'on est le leader du marché et que l'on dispose d'un parc installé permettant de réaliser des ventes impressionnantes, il n'est pas évident de choisir le bon moment pour passer à la console suivante. Si on lance une nouvelle console trop tôt, on perd des ventes et si on attend trop longtemps, on tire le maximum de l'ancienne console mais on laisse un ou plusieurs concurrents

L'un des plus prestigieux partenaires de Sega pour la Dreamcast : Microsoft. Mais qui arrêtera Bill Gates ?

s'installer, ce qui crée un sérieux handicap pour la suite. A deux reprises, Nintendo a choisi d'attendre, ce qui s'est révélé une erreur. Mais ce choix difficile est la rançon du succès. Cela dit, Sony dispose aujourd'hui d'une solide expérience et d'une notoriété

qui lui permettront de lancer sa prochaine console dans de bonnes conditions. Rien ne permet de dire si Sony parviendra à rééditer l'immense succès de la Playstation, mais il est évident qu'il faudra compter avec ce fabricant à l'avenir.

Et ça ne fait que commencer !

Sony et Nintendo sont encore dans la course, et sans doute pour longtemps. On ne peut pas en dire autant de Sega qui jouera son avenir (en tant que fabricant) avec la Dreamcast. Les trois fabricants s'affronteront dans le prochain round de la guerre des consoles et il serait assez surprenant qu'un outsider se lance dans la compétition.

En revanche, il n'est pas exclu que l'on assiste prochainement à l'arrivée de nouvelles machines hybrides, mi-console mi-PC, et qui seraient nettement orientées vers le jeu on-line. Microsoft s'intéresse de très près à ce type de projet et la Dreamcast disposera d'un serveur permettant de jouer on-line. Une chose est en tout cas certaine : la guerre des consoles n'est pas près de prendre fin !

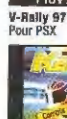
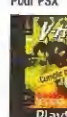
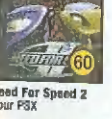
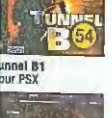
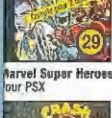
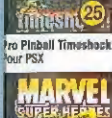
Alain Huyghues-Lacour

QUELQUES CHIFFRES

- **600 milliards de francs** : c'est le chiffre d'affaires généré par l'industrie du jeu vidéo dans le monde sur l'année 97 selon l'IDSA (Interactive Digital Software Association). Qui a parlé de crise ?
- **3 millions** : c'est le nombre de Playstation qui devrait se retrouver dans les foyers français d'ici la fin de l'année, si Sony remplit ses objectifs de vente...
- **600 millions de francs** : c'est le budget que consacrerait Sega au marketing dont bénéficiera la Dreamcast.
- **24 millions** : c'est la capacité annuelle de production de Playstation.
- **8 millions** : c'est le nombre d'exemplaires de Final Fantasy VII qui auraient été vendus de par le monde depuis sa sortie. A titre de comparaison, les ventes mondiales de Resident Evil 2 avoisinent les 4 millions d'exemplaires.
- **30 milliards de francs** : c'est les bénéfices qu'auraient dégagés la vente de jeux PC et consoles sur l'année 97 aux États-Unis. A noter que les industries annexes (fournisseurs de matériel, conditionnement, distribution, location...) auraient généré un bénéfice de plus de 65 milliards de francs !
- **3 milliards de francs** : c'est le coût de développement de la Dreamcast. C'est aussi la moitié du coût de développement de la nouvelle Peugeot 206 (plus de 6 milliards de francs).
- **35 millions de francs** : c'est le salaire annuel qu'aurait touché Hiroshi Yamauchi, PDG de Nintendo en 1997. Il faut trente-huit ans de travail à un smicard pour gagner un seul mois de salaire de Yamauchi !



Club Européen
MULTI



Profite de ce
bénéficie de tous
Club Européen

- Aucun droit d'entrée, ni
- Un Catalogue de 148 pa
- Des CADEAUX, en accum
- Un Choix Exceptionnel
- Toute la production fran
- Une Garantie d'Économ
- Une livraison encore plu
- En échange de tous ces p
- Club par an, pendant 2 ans

enaires
Microsoft.

un sérieux
e. A deux
a choisi
révélé une
difficile est
Cela dit,
'hui d'une
d'une noto-
cer sa pro-
mes condi-
re si Sony
succès de
nt qu'il fail-
l'avenir.

ont encore
oute pour
dire autant
en tant que
Les trois
et il serait
er se lance

pas exclu
t à l'arrivée
rides, mi-
nettement

près à ce
t disposera
uer on-line.
certaine :
as près de

Lacour



Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

**C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins chers !**



Jusqu'à **5 JEUX 99 F** TTC
au choix
CHACUN
+ Frais d'envoi



**Profite de cette offre et
bénéficie de tous les privilèges du
Club Européen du Multimedia**

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT C-0898 P546

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e
N°	N°
3 ^e	4 ^e
N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux :
une K7 Vidéo
+ une superbe Montre Chrono
+ un Cadeau Surprise
si vous répondez dans les 8 jours

Pour mes jeux, je choisis une version
☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

JE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

☐ Je choisis 1 Jeu (jeux comptent double) : je joins mon règlement de 136,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 Jeux (ou 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 237,80 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 Jeux (ou 1 Jeu + 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 338,70 F (299 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 Jeux (ou 2 Jeux compte double) : je joins mon règlement de 439,60 F (399 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 Jeux (ou 3 Jeux + 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 540,50 F (499 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellé à l'ordre du Club Européen du Multimedia
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date : _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, c'est des parents ou tuteur
ou un responsable de l'école qui doit signer.
Veuillez joindre au dossier de retour votre
règlement et signature. Le Club Européen du
Multimedia se réserve le droit de refuser tout
abonnement non autorisé. Celui-ci est valable
uniquement par correspondance dans la limite des
stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98.

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

DISPONIBLES :
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn



Chirde ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de
SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn
sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les
autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
Photos non contractuelles



La relève des consoles actuelles est en train de voir le jour : Game Boy couleur, Playstation 2, DD64, tous les constructeurs sont sur la brèche. Pour débiter notre tour d'horizon de la nouvelle vague de consoles, voici la prochaine machine à rêves signée Sega, la Dreamcast. Revue de détail.



Non, aux Dreamcast, une console ne surpasse d'une carte. Autant la Nintendo 64 fausse 64 bits, le cast est une processeur principal de Hitachi, le processeur est de 128 bits. La console 64 bits. La prochaine en vrac de techniques actuelles est d'admettre qu'ils ont été employés pour la mémoire interne pour Visual Basic connecteurs quatre couleurs même couleur (tendo), reconstruire. Si Sega ou ses camarades (comme elle celui de la Dreamcast possède toutes les qualités : le Super 32 bits.

DREAMCAST : NOTRE-ATTAQUE

Non, contrairement aux rumeurs, la Dreamcast n'est pas une console 128 bits, et elle ne surpasse pas la puissance d'une carte d'arcade Model 3. Autant la Nintendo 64 est une fausse 64 bits, autant la Dreamcast est une vraie 64 bits. Le processeur principal 64 bits, le SH-4 de Hitachi, inclut cependant un bus processeur et un moteur graphique de 128 bits. La Dreamcast est donc une console 64 bits qui "flirte avec les 128". La prochaine machine de Sega bénéficiera en vrac de toutes les avancées technologiques actuelles. Hormis le modem, force est d'admettre que bien des innovations ont été empruntées à Nintendo : carte-mémoire insérée dans le pad (dite VMS, pour Visual Memory System), quatre connecteurs paddle, pad analogique en quatre coloris (et avec des boutons de la même couleur que ceux de ■ Super Nintendo), reconnaissance vocale... Si Sega a ouvertement copié sur ses petits camarades (le design de la machine rappelle celui de la Playstation), sa console possède tout de même quelques particularités : le Super Drive de Yamaha, qui uti-

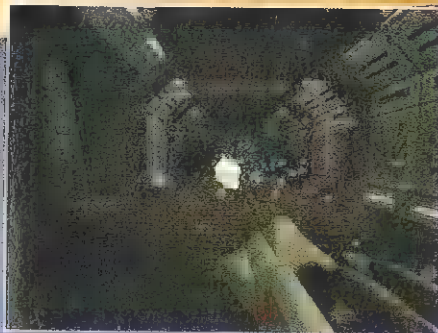
lise des CD d'un GO, permet d'éliminer toute forme de piratage (momentanément, tout du moins...) et offre une alternative au très coûteux DVD.

La passerelle WinCE2 Custom autorise des passages arcade-console-PC (et vice-versa) de manière simplifiée et économique. Windows oblige, l'outil de programmation est répandu et maîtrisé. Côté son, Yamaha a fait fort avec son Aica qui simule très bien l'AC-3. La mémoire, bien plus importante que celle de la Saturn, permet un bon rendu de graphismes et

des animations (textures, calculs, paternes...). La puissance globale de la Dreamcast permet de faire tourner des scènes cinématiques en 3D temps réel sans recourir aux images de synthèse (très onéreuses pour les développeurs). Enfin, le prix de revient de la console est très faible, car elle se compose essentiellement de composants très puissants bradés par leurs concepteurs (Hitachi, Nec, Yamaha). La machine sera proposée à quelque 28 800 yen (1 300 F environ).

RIEN QUE POUR VOS YEUX

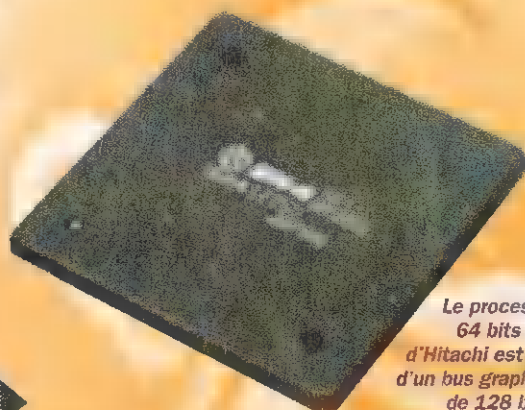
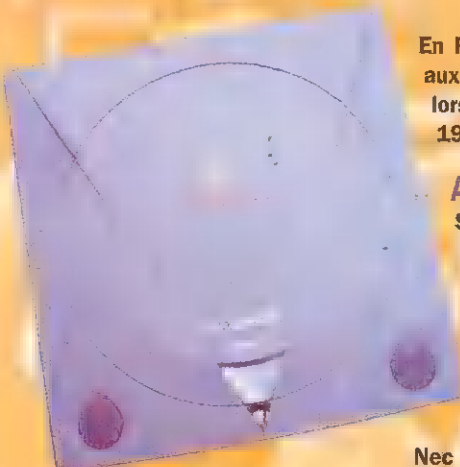
La Dreamcast sera équipée d'un coprocesseur graphique spécifique, version améliorée du PowerVR2 (carte accélère 3D disponible sur PC depuis peu). Mapping, blending, Z-buffering, filtrage bilinéaire, gestion de 3,5 millions de polygones par seconde (rappelons que la Playstation en gère seulement 500 000), termes barbares, promet des jeux d'une rare beauté. Pour vous donner une idée de l'utilité de ce coprocesseur, nous avons fait un test simple sur un Pentium II 233 MHz. Voici donc deux photos : Quake 2, Mission Pack 1 : gauche, une photo du jeu telle que l'affiche sans coprocesseur graphique ; droite, une photo du même jeu affichée par le même micro, auquel on a adjoint une carte accélératrice (en l'occurrence, une 3Dfx 2, concurrente directe de la PowerVR2). Lissage, textures, animations en 60 images par seconde, résolution 800 x 600 pixels : les images parlent d'elles-mêmes.





La guerre des consoles

La technologie Dreamcast pourra être rachetée et commercialisée par d'autres constructeurs. Voici une photo d'une console fabriquée par la firme Victor.



Le processeur 64 bits SH-4 d'Hitachi est doté d'un bus graphique de 128 bits...

En France, nous devrions trouver la bête aux alentours de 1 500 ou 2 000 francs lors de sa sortie officielle en septembre 1999.

Après le désert, la foule...

Si la Saturn a perdu ses développeurs au fil du temps, la Dreamcast s'est déjà assurée le soutien d'un grand nombre d'éditeurs (120 selon Sega), mais la grosse nouveauté est que TOUTS les développeurs PC sont intéressés, du fait du portage simplifié de leurs titres... Le rabattage de Nec et surtout la collaboration de Microsoft ont été des arguments décisifs. Au niveau des éditeurs console, Sega pourra compter sur Capcom, Squaresoft, Nec HE, Quest, Enix, Koei, GT Interactive et bien d'autres... Le petit monde du jeu vidéo semble avoir été unanimement impressionné par cette technologie. Il reste que Sega doit avoir su proposer des contrats avantageux aux équipes de développement. Fort de ce succès, le président de Sega Japon confie volontiers que plus de 1 000 kits de développement auraient été

envoyés de par le monde ; quelque 20 titres devraient être disponibles lors du lancement américain à l'été prochain...

Dans le monde du PC, Nec espère profiter de ce lancement pour imposer sa carte d'accélération graphique PowerVR face à la 3Dfx. Les ventes de PowerVR, utilisé pour le développement de jeux Dreamcast,

Selon Sega, 120 éditeurs jorgnent du côté de la Dreamcast

devraient en effet augmenter sensiblement. Microsoft, lui, a bien l'intention de faire profiter la Dreamcast de ses jeux et de ses accessoires, comme le Force Feedback (joystick et volant). Sans compter que les développeurs sur Dreamcast seront tenus d'utiliser un système d'exploitation estampillé Microsoft.

Naomi ou Model 3, le faux dilemme...

Parallèlement à la sortie de sa nouvelle console, Sega tente d'étendre son hégémonie sur le front de l'arcade. Sa carte Model 3 règne sans partage sur le secteur des bornes haut de gamme, il en va autrement pour le milieu de gamme, où les cartes PC, le M2 et le System 12 se livrent une concurrence féroce. Pour occuper ce créneau, le constructeur a conçu Naomi, une carte d'arcade bon marché... et compatible Dreamcast.

La SK-V Naomi (Sega Katana Video-System) est capable de recevoir 16 cartes PowerVR2 en parallèle (au lieu des 12 initialement prévues). L'écran est alors divisé en 16 portions, chacune prise en charge par une carte PowerVR2, ce qui permet l'affichage de 1,5 millions de polygones pour un jeu animé à 60 images par seconde. Avec un tel système, la borne peut proposer une grande finesse dans les graphismes et une animation ultrafluide. Plus fort que le Model 3 ? Pas vraiment. Certes, dans sa configuration maximale, le SK-V

LE VISUAL MEMORY SYSTEM

Un des succès des Namagotchi... portables en général, tous les constructeurs sont en train de se mettre aux cartes mémoire portables. Sony vient de commercialiser son Personal Digital Assistant des États-Unis au Japon. Sega a trouvé Microsoft sous les pieds tout le monde avec son VMS. La bestiole est en fait une carte-mémoire dotée d'un écran à cristaux liquides, d'une croix directionnelle et de deux boutons de jeu. Un plus de pouvoir : sauvegarder les parties, on pourra jouer directement sur le VMS. Dans une console portable ordinaire, il faut aller chercher le jeu dans le jeu (+78). L'appareil propose aussi des fonctions calendrier ou horloge. Mais la révolution du VMS tient dans l'utilisation du Link. Ainsi, il sera possible de connecter deux VMS ensemble pour synchroniser des sauvegardes ou des infos, ou encore pour jouer à deux. Plus fort encore, il devrait être possible, à terme, de transférer des sauvegardes spécifiques sur les bornes d'arcade. Imaginez le niveau : vous dégraissez les persos, sèche de virtuel, bien au chaud chez vous, demain, vous êtes trimmer dans les salles d'arcade, ratez le jeu, tout va bien au monde sur la borne. Si ce système est effectivement mis au point un jour, les portables seront affolantes.



peut dépasser le compte tenu de la VR2 (2 500 francs maximale) cher qu'une devrait d'ailleurs. Du côté de la Sega, encore la concurrence des développeurs arcade console et la concurrence des cartes (logique inverse des consoles) (puis Step 3) tout, pas mal développés s'en serait-il pour soutenir de la Dreamcast, mais, surtout, affronter la concurrence sur le très lucratif marché des bas prix. A ce stade, Naomi pulvérise le 12 et autres...

Une sortie

Annoncée pour la Dreamcast, la sortie sur le marché pour faire une place pourrait lui faire. Nintendo est en Japon et il est fou, Ogre. Les premiers à faire la différence, le lancement catégorique. Le constructeur...

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTES NOS

ue 20 titres
s du lance-
...
ère profiter
er sa carte
rVR face à
rVR, utilisé
Dreamcast,

S côté cast

er sensible-
intention de
ses jeux et
Force Feed-
ns compter
ncast seront
exploitation

faux

sa nouvelle
son hégémo-
Si sa carte
rtage sur le
es haut de
autrement
gamme, où
11 et le Sys-
une concu-
occuper ce
teur a conçu
de bon mar-
cast.

■ Video-Sys-
16 cartes
eu des 12 ini-
an est alors
une prise en
rVR2, ce qui
millions de
animé à 60
c un tel sys-
oposer une
raphismes et
le. Plus fort
ent. Certes,
male, le SK-V

peut dépasser son grand frère. Mais, compte tenu du prix de la carte PowerVR2 (2 500 F pièce), la configuration maximale de la Naomi reviendrait plus cher qu'une carte Model 3 (dont le prix devrait d'ailleurs baisser).

Du côté de l'arcade chez Sega, le Model 3 ■ encore ■ cote. En effet, les AM (développeurs arcade) ne se soucient pas de ■ console et les ingénieurs adaptent sans cesse les cartes aux demandes des jeux (logique inverse de celle qui prévaut pour les consoles). Aussi, le Model 3 Step ■ (puis Step 3 ?) sera toujours là. Malgré tout, pas mal de jeux devraient être développés sur SK-V, ne serait-ce que pour soutenir l'image de la Dreamcast mais, surtout, pour affronter la concurrence sur le marché très lucratif de l'arcade à bas prix. A coût égal, la Naomi pulvérise le System 12 et autres cartes PC.

Une sortie un peu chaude...

Annoncée pour le 20 novembre prochain, la Dreamcast va devoir, dès son introduction sur le marché, batailler ferme pour se faire une place. En effet, un certain Zelda pourrait lui faire de l'ombre. Le titre de Nintendo est annoncé pour novembre au Japon et il est très attendu. Puis, dans la foulée, Ogre Battle 3 va faire sa sortie. Les premiers jeux Dreamcast vont devoir faire la différence - qui ne se souvient du lancement catastrophique de la Saturn ? Le constructeur semble avoir retenu la

leçon et développe ses jeux depuis plus d'un an. On croise les doigts... Sur le front des "portables", le VMS ne fait pas le poids face à la Game Boy mais voit sa survie assurée par l'absence de mémoire de sauvegarde dans la Dreamcast : il faudra obligatoirement un VMS pour sauvegarder ses parties. Quant aux autres concurrents,

■ Neo Geo Pocket de SNK et le PDA de Sony, ils paraissent ne pas faire le poids : leur succès semble très incertain...

Le lancement de la Dreamcast s'accompagne pour Sega d'une nouvelle stratégie industrielle. En repensant son positionnement sur le marché et en créant des passerelles entre le PC, l'arcade, sa console et sa portable, l'éditeur-constructeur s'est donné les moyens de réussir.

Sega, plus fort que tous ?

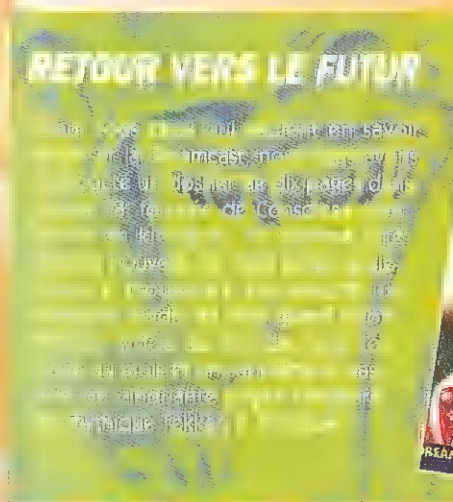
D'autant que le géant nippon a su associer de prestigieux constructeurs et développeurs à son projet. Signe de ce changement de cap, un nouveau président, Shōichi, et un responsable du département console, Mizuguchi, viennent d'être nommés. La jeune équipe n'aura pas droit à l'erreur. Le succès de ■ Dreamcast devra être fulgurant ou ne sera pas : dans un an et demi, Sony devrait lancer sa Playstation 2, sans doute plus puissante. Mais, cette fois, le rapport de forces avec Sony sera plus équitable. Le jeu en réseau, l'association de nombreuses équipes de développement (y compris du monde PC) et la puissance de son allié Microsoft seront autant d'atouts pour la firme du hérisson bleu.

Kagotani San

Le nouveau président de Sega, Shōichi Irimari, jure à qui veut l'entendre que la Dreamcast est une console surpuissante.



La manette de la Dreamcast accueille deux slots. Ceux-ci permettront l'insertion de deux VMS. Notez que les boutons L et R sont des boutons analogiques ! Une première.





DREAMCAST

Avant même le lancement de sa Dreamcast, Sega a réussi à intéresser à son projet la crème des crèmes en matière de développeurs et d'éditeurs. La marque au hérisson est donc assurée de proposer une flopée de titres. Et que nous prépare-t-elle tout ce joli petit monde ? La réponse est simple : de la 3D et beaucoup d'adaptations.

DOUG'

TITLE DEFENSE - Boîte 3D

CLIMAX

Le jeu de boîte en 3D proposera plusieurs modes, qui vont de l'arcade au championnat en passant par la simulation de manège. Title Defense offrira la possibilité à quatre personnes de jouer simultanément. Les joueurs espèrent massacrer tout le monde et aller jusqu'à simuler le mouvement des cordes rings. Chaque personnage sera entièrement paramétrable, et rien ne vous empêchera de créer le vôtre, doté de ses propres coups spéciaux.



SWING - Aventure 3D on line

SEGA SOFT



Actuellement développé sur PC, ce jeu d'aventure en 3D prend place dans un univers d'inspiration médiéval-fantastique en perpétuelle évolution. Vous rencontrez d'autres joueurs, les combattez ou vous vous liez d'amitié avec telle ou telle créature. De nombreuses quêtes et scénarios sont disponibles... Segasoft, gérant du serveur Internet qui abritera les joueurs Dreamcast connectés au Net, devrait vraisemblablement proposer une liaison Link entre les joueurs PC et les utilisateurs de console et tirer pleinement parti des capacités de communication de la 128 bits pour faire évoluer le monde du jeu sur Internet.

SEVENTH CROSS - Simulation 3D

NEC HE

C'est une simulation d'évolution réalisée entièrement en 3D temps réel. Vous devez faire progresser une forme de vie en passant par toutes les étapes de l'évolution. Plusieurs paramètres, comme la modification de l'ADN ou de l'environnement, sont réglables à votre gré. Votre premier objectif : survivre, en trouvant la nourriture adaptée à votre organisme, afin de créer la créature ultime. Plus de 840 000 possibilités d'évolution existent et la création de la YMS semble plus que probable.



AKOLYTE - Action 3D

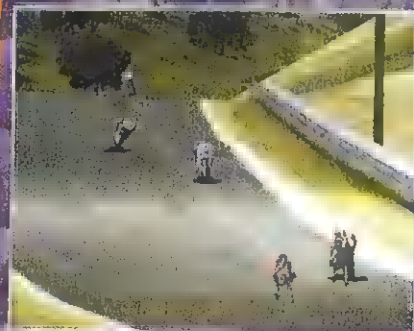
REVENANT

Doom-like se déroulant dans un monde inspiré de la mythologie nordique, Akolyte bénéficiera d'un système de caméras 3D particulièrement intelligent. Les développeurs sont en train de créer les plus grandes aires de jeu jamais réalisées pour un logiciel de ce genre. Enigmes, alliances et combats en temps réel se succèdent dans un univers à la 3D très affinée.



SUPER BIKE - Course

MILESTONE



Développeur renommé, notamment grâce à ses hits que sont Screamer Rally et Screamer 2, Milestone commencent à travailler sur leur prochain titre, Super Bike. On nous promet déjà que la version Dreamcast sera la meilleure version disponible sur le marché. D'autres titres sont en chantier chez ce développeur.

LES

Toutes les photos de cette présentation sont issues des versions PC parallèles.

GOTHIC
PIRANH

Entièrement réalisé en 3D, Gothic sera certainement Dreamcast courant 1999. Les visuels seront l'un des points forts.

Rylin, une nouvelle créature parcourt le monde. Une réalisation de premier ordre, son animation, son son. Un titre prometteur que...

SU



LES PREMIERS JEUX

Toutes les photos de jour présentées ici sont issues des versions PC existantes.

DUKE DUKEM FOREVER - Doom-like 3D REALMS

Le Duke Dukkem est un jeu de tir à la première personne. La version Dreamcast devrait utiliser le même moteur 3D que le Duke 3D. Le jeu sera jouable soit par le clavier ou par une manette. Le jeu est disponible en version téléphonique. Le jeu est disponible en version téléphonique. Le jeu est disponible en version téléphonique.



GOthic - RPG 3D PIRANHA BYTES



Entièrement réalisé en 3D temps réel, Gothic sera certainement adapté sur Dreamcast courant 1999. Les effets visuels seront l'un des points forts.

BEAM - Course Action 3D

Ce jeu optimisé pour la carte de rendu graphique PowerVR. La version PC est en cours d'évaluation pour la Dreamcast. Le jeu est un descendant de Vigilante et de Roadblaster. propose des voitures personnalisables et une vingtaine d'armes différentes.



SEGA SOFT



Entièrement réalisé en 3D, cet action-RPG possède un design très naïf qui rappelle certaines productions multimédias japonaises. L'héroïne, Jino, sera accompagnée de toute une équipe. Pendant les combats

en temps réel, Jino pourra donner des ordres et assigner des objectifs à ses coéquipiers, qui les exécuteront du mieux qu'ils peuvent. Les cinématiques seront, elles aussi, en temps réel et changeront au gré de votre évolution. L'équipe de designers de ce jeu aurait travaillé auparavant sur les versions console du Tamagotchi.

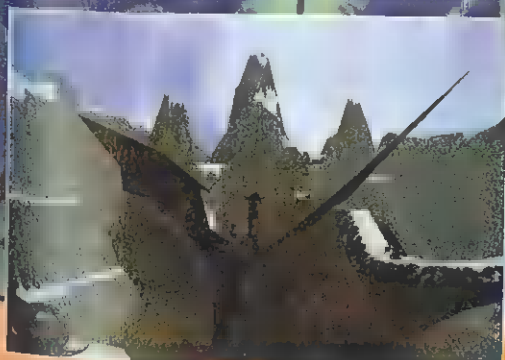
MONOLITH SOFTWARE

Ce jeu est basé sur le moteur 3D en temps réel en collaboration avec Microsoft. Le jeu est une adaptation sur Dreamcast du moteur parastatut de conversion. Le jeu est basé sur le moteur 3D en temps réel en collaboration avec Microsoft. Le jeu est une adaptation sur Dreamcast du moteur parastatut de conversion.



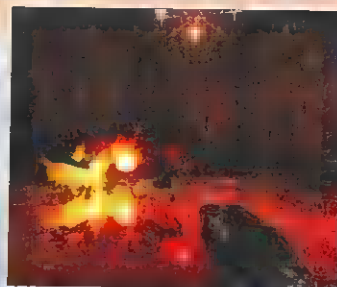
SURREAL SOFTWARE

Rynn, une héroïne, est accompagnée de son dragon Arekh, parcourt un monde rempli de méchants à tuer. Une réalisation excellente, qui surprend par son animation et une bande de vie exceptionnelle. Un titre prometteur pour l'automne 1999.



UNREAL - Doom-like EPIC MAGAGAMES

La version PC utilise un moteur 3D optimisé pour la carte PowerVR de première génération et les écrans présentés dépassent déjà Quake 2 en beauté. On peut s'attendre sans risque d'erreur à un excellent rendu sur Dreamcast. Signe qui ne trompe pas, les auteurs parlent déjà d'une seconde version.





La guerre des consoles

DREAMCAST ET TOUTE LA CLIQUE !

Si certains éditeurs, comme Square Soft et Atlix, attendent les premiers chiffres de vente de la machine pour officialiser un éventuel partenariat, tous s'accordent à dire que le kit de développement de la Dreamcast paraît excellent. Sega devait communiquer entre la fin août et le début septembre.

la liste des éditeurs officiels japonais. D'ores et déjà, plus de mille kits de développement ont été distribués de par le monde. Voici la liste des développeurs et éditeurs participant au projet. Nota : les noms des éditeurs suivis du signe * sont encore en négociation avec Sega à l'heure où nous écrivons ces lignes.

ÉDITEURS/DÉV.

JEUX EN PRÉPARATION

SEGA US	Un jeu de football et un jeu de baseball
ID SOFTWARE	Trinity et Quake 2/3
GT INTERACTIVE	N. C.
ACCLAIM	N. C.
LOBOTOMY/CRAVE	Powerslave 2
MICROPROSE	Grand Prix 3 serait en cours
MIDWAY	N. C.
KONAMI USA	Deux titres en développement
REVENANT	Akolyte, un Doom-like
MONOLITH	Deux jeux 3D
IONOS	N. C.
ODDWORLD	Certainement un épisode de Oddworld : Munch Odissey
3D Realms	Duke Nukem Forever
EPIC MEGAGAMES	Unreal.
MICROSOFT	Une suite de Age of the Empires ?
PIRANHA BYTES	Gothic
FOX INTERACTIVE	Croc 2 et une adaptation ciné
CRYSTAL DYNAMICS *	Gex 128 ?
RED LEMON	Un shoot'em up stratégique en 3D
LUCAS ARTS *	Un Star Wars ?
ELECTRONIC ARTS *	Attendez-vous à du Fifa...
SHINY *	Messiah
ACTIMSION *	Vigilante 8 serait en projet
NAUGHTY DOG *	Un éventuel jeu vers fin 1999
REVOLUTION SOFTWARE *	Leur dernier jeu d'espionnage, Black Out

ÉDITEURS/DÉV.

JEUX EN PRÉPARATION

SEGA US	Un jeu de football et un de base-ball
TRAVELLER'S TALES	Les programmeurs de Sonic R continuent de travailler main dans la main avec Sega
VISUAL CONCEPTS	Sega possède des parts de cette société qui développerait un jeu de sport
NO CLICHE	Deux jeux en cours : aventure/horreur 3D et action 3D.
UBI SOFT	Certainement des conversions de leurs nouveaux jeux de plates-formes 3D
ARGONAUT SOFTWARE	Un shoot'em up 3D et une éventuelle suite de Croc
BIZARRE CREATIONS	Les auteurs de F1 97 travaillent sur un jeu de course baptisé Metropolis
MILESTONE	Super Bike et d'autres produits
RED LEMON	Un jeu en cours
OCEAN *	Deux projets en cours, Outcast et Sliver
KALISTO *	On parle d'une conversion de leurs titres PowerVR, comme Ultimate Race
INFOGRAMMES *	Looney Toons serait envisagé
CORE DESIGN *	D'après la rumeur, un jeu de plates-formes nommé Herdy Gerdy et un jeu d'action 3D seraient en cours...
PSYGNOSIS *	Des conversions de leurs titres PC
GREMLIN *	Un projet en cours
APPALOOSA SOFTWARE *	La suite du fabuleux Ecco
SILICON DREAMS	Un jeu de foot
EIDOS *	Mystère...

ÉDITEURS/DÉV.

JEUX EN PRÉPARATION

SEGA	Virtua Fighter 3, un jeu original d'AM2 et de la Sonic Team pour le lancement de la console... des adaptations de jeux d'arcade sont aussi prévues
WARP	D2 et, selon la rumeur, un jeu on-line pour 1999
SONIC SOFT/CAMELOT	Les auteurs de Shinning Force devraient continuer la série
CRI	La branche softs de CSK pourrait développer un titre en plus des routines de compression
ASCII	La suite du hit Derby Station serait envisagée, ainsi que deux autres titres
ESP	N. C.
GAMES ARTS	Un nouveau GunGriffon et la suite de Grandia
QUINTET	N. C.
STING	N. C.
NEVELAND CO.	Une suite à Chaos Seed
HUDSON SOFT	Quatre jeux seraient prévus, on peut espérer un Bomberman, un jeu d'action 3D et un RPG
TREASURE SOFT	Treasure Soft s'étant mis à la 3D, on attend de superbes jeux d'action
CAPCOM	De nombreux jeux sont prévus dont un Bio Hazard et un Street Fighter 3
KONAMI	Deux jeux de la branche américaine et trois par des équipes japonaises
RED CO.	Sakura Taisen 3 et un Yuna seraient prévus, on attend aussi un titre original.
CLIMAX	Un action-RPG développé par Kan Naito qui pourrait être la suite de LandStalker
SNK	Les conversions de leurs titres Hyper Neo Geo
COMPILE	Un projet en cours
KOEI	Trois projets en cours
HUMAN	N. C.
NEC HE	Deux jeux en cours pour l'instant, trois titres de plus pour 1999
FLAGSHIP	Des RPG en plusieurs épisodes par des anciens de chez Capcom
HUNEX	Cette fine équipe du temps de la PC Engine et du PC-FX devrait sortir un jeu en 1999
BANDAI	On parle d'un VFX Dreamcast
ATLUS	N. C.
SUCCESS	Une longue collaboration avec Sega
NEC INTERCHANNEL	Monster Maker 2 serait en cours
NEC AVENUE	N. C.
JVC	N. C.
GENKI *	Un jeu de course 3D
TECNOSOFT *	Un Thunderforce VI ?
TECMO *	Un Dead or Alive 2 ?
PSYKYO *	Un shoot 3D venant du Model 2 : Zero Gunner
TAITO *	Psychic Force 2012 ?
ANCIENT *	Un RPG serait envisagé
ENIX *	Un Dragon Quest ou autre RPG, en plus de jeux originaux
SQUARE SOFT *	Un Final Fantasy ?

■ aussi, au Japon, une flopée de jeux dont nous ignorons encore tout, par les éditeurs suivants : KANEKO, ARTDINK, OMIYA, GUST, IREM SE, BANPRESTO KIT, ALTRO, SUNSOFT, MEDIAWORKS, ACCLAIM JAPAN, KONNER, INADIO, ELF, C's WARE, DATA EAST, NAXAT, VING, XING, TGL, JALECO, BANDAI, T&E, SONNET, T&E SOFT, MICROCABIN...

NOS ADRESSES

ST LAZARE 6 rue d'Amsterdam - 75009 P (Face au métro St Lazare) Tél : 01 53 320 320	JUSTIEU 46 rue des Fosses St Bernard 75005 PARIS - (M° Justieu) Tél : 01 43 29 59 59	ST MICHEL 56 boulevard St Michel 75006 PARIS - (RER Luxembourg) Tél : 01 43 25 85 55	VICTOR HUGO 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS - (M° V. Hugo) Tél : 01 44 05 00 55	VAUGIRARD 365 rue de Vaugirard 75015 PARIS - (M° Concorde) Tél : 01 53 688 688	CHELLES (77) C. d'ail Chelles - N° 34 77508 CHELLES Tél : 01 64 26 70 10	VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES Tél : 01 39 50 51 51	ORGEVAL (78) C. d'ail Art de Vivre N° 1 78630 ORGEVAL Tél : 01 39 08 11 60	COMBIL (91) C. d'ail VILLABE - 91813 VILLABE Tél : 01 60 86 28 28	LA DEFENSE (92) C. d'ail Les Quatre Temps Rue des Arcades Est - N° 2 Tél : 01 47 73 00 13	BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc - N° 1 92100 BOULOGNE - M° Billancourt Tél : 01 41 31 08 08	ANTONY (92) 25 av. de la Division Leclerc - N° 20 92160 ANTONY - (RER B) Tél : 01 46 665 666	AULNAY (93) C. d'ail Parnasse - N° 1 93406 AULNAY SOUS BOIS Tél : 01 48 67 39 39	PANTIN (93) 63 av. Jean Lolive N° 3 93500 PANTIN Tél : 01 48 441 321	ST DENIS (93) C. d'ail St Denis Basilique 6 pos. des Arboisiers 93200 ST DENIS Tél : 01 42 43 01 01	DRANCY (93) C. d'ail DRANCY AVENIR 220 rue de Stalingrad - N° 18 93700 DRANCY Tél : 01 43 11 37 36	CRETEIL (94) 5 r. du G. Leclerc - 94000 CRETEIL (Le plateau, Créteil Village) Tél : 01 49 81 93 93	KREMLIN BICETRE (94) 30 bis av. de Fontainebleau 94270 KREMLIN BICETRE Tél : 01 43 901 901	PONTENAY SOUS BOIS (94) C. d'ail Val de Fontenay 94120 PONTENAY SOUS BOIS (A côté de Toys r us) Tél : 01 48 76 6000	CHENNEVIERES (94) C. d'ail PINCE-VENT Nationale 4 94490 CHENNEVIERES Tél : 01 45 939 939	CERGY PONTAISE (95) C. d'ail Cergy 3 Fontaines (face à la "tête dans les nuages") 95000 CERGY Tél : 01 34 24 98 98	SANNOIS (95) C. d'ail Continents 95110 SANNOIS Tél : 03 36 685 686	MARSEILLE (13) C. d'ail Grand Littoral 13454 MARSEILLE cedex 16 Tél : 03 36 685 686	TOULOUSE (31) 14 rue Tempanières 31000 TOULOUSE (Angle r. St Rome) Tél : 05 61 216 216	REIMS (51) 44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04	LILLE (59) 52 Rue Esquermoise (la Tête dans les Nuages) 59000 LILLE Tél : 03 20 519 559	COMPIEGNE (60) 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE Tél : 03 44 20 52 52	LE MANS (72) 44, 48 av. du Gen. De Gaulle 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004	LE HAVRE (76) C. d'ail GRAND CAP Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08	AMIENS (80) 19 rue des Jacobins (Galerie des Jacobins) 80000 AMIENS Tél : 03 22 97 88 88	POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulst 86000 POITIERS Tél : 05 49 50 58 58
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

RC # 385215603 CONSOLE + ADULT 2

DISC DRIVE 64

LE GRAND

Sur le papier, le DD64, cette extension qui se greffera sous le

Nintendo 64 est une petite révolution : support original et réinscriptible, modem intégré, extension mémoire à la

Nintendo 64, ses possibilités sont très prometteuses. Mais, tout comme la N64 en d'autres temps, cette extension voit sa sortie sans cesse repoussée... Et la Dreamcast arrive à point nommé pour chambouler les plans de Nintendo. Alors... sortira, sortira pas ?



De nombreux titres comme Mother 3 (Earthbound en anglais), Hybrid Heaven ou Zelda sortiront finalement en version cartouche et non sur DD64 comme prévu.

La sortie japonaise, initialement prévue "courant 97", est aujourd'hui annoncée pour "fin mars 99". Nintendo, qui bat si souvent des records de vente, bat aujourd'hui des records de... retard. Le Disc Drive 64 est une extension qui se branche à la console Nintendo 64, à la façon du Mega-CD pour la Megadrive, mais qui ne peut fonctionner indépendamment de la console.

Le Disc Drive 64 sera capable de lire des grosses disquettes d'une capacité de 64 Mo de mémoire (à titre de comparaison, Legend of Zelda: Ocarina of Time tient sur une cartouche de 32 Mo) et réinscriptibles, c'est-à-dire sur lesquelles il sera possible d'enregistrer des informations - ce qu'on ne peut faire ni sur cartouche ni sur CD-Rom ! Ces disquettes particulières constituent l'un des éléments les plus innovants de cet add-on.

Une cartouche à tout faire

Pour la première fois dans l'histoire du jeu sur console, les développeurs vont pouvoir décider de diviser comme bon leur semble les 64 Mo de mémoire de la disquette. Un créateur de RPG pourra par exemple décider d'allouer 38 Mo au jeu à proprement parler, et 26 Mo aux informations réinscriptibles. La mémoire réinscriptible permettra aux joueurs non seulement de sauvegarder leurs personnages ou leur progression, mais également de télécharger le cas échéant



Dérivé d'un outil du kit de développement de la N64, Polygon Maker permettra de modéliser des objets.



DES JEUX ET DES UTILITAIRES...

Les jeux prévus sur DD64 ne sont pas très nombreux, selon les dernières rumeurs, les Jump' & Run's ont été annulés. Mais quelques utilitaires sont également annoncés. Il y a plus rien à voir avec le DD64. Ainsi, un soft de retouche d'images très performant devrait être disponible. Il faut dire qu'au Japon, le marché des appareils photo numériques est en plein boom. On compte une dizaine de modèles de la création qui sortiront sous l'égide de Mario Artist, mais Picture Maker, Polygon Maker et Talent Maker.

Dans la lignée de Mario Artist, Picture Maker vous permettra de créer puis de retoucher des images.

Talent Maker vous permettra de créer puis de retoucher des personnages.



de nouvelles donjons via la console (voir encadré). Les disquettes pour la console et le DD64, il se peut que Mario dans de nouvelles donjons via la console (voir encadré).

DD64 vers

Le DD64 sous l'interrogation de la console. Le DD64, il se peut que Mario dans de nouvelles donjons via la console (voir encadré).



4 D

lire
ne
ire
nd
sur une
scriptibles,
ra possible
- ce qu'on
ni sur CD-
ères consti-
s innovants

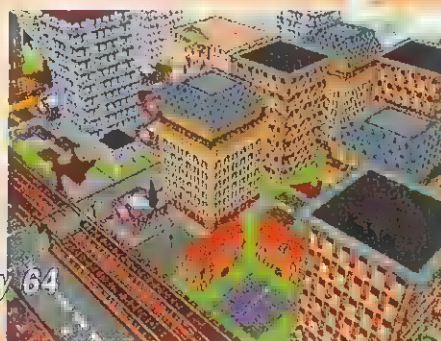
toire du jeu
ont pouvoir
leur semble
squette. Un
mple décider
ment parler,
scriptibles.
mettra aux
garder leurs
a, mais éga-
néant

ES...

breux et selon
n raison de
amonts. Il
retouche
faut dire
mises, et
titres dédiés à
Artist, tels Pic-



BLUFF ?



Si les éditeurs tiers n'ont annoncé que très peu de développements sur Disc Drive, on remarque que Nintendo a racheté quelques licences de Maxis pour les adapter sur DD64. Main...

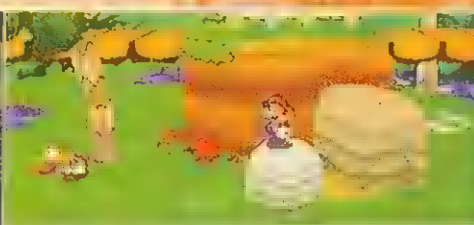
de nouvelles campagnes ou de nouveaux donjons via Internet ou un autre système (voir encadré). Et ce n'est pas tout. Ces disquettes permettront également d'offrir une extension ou une suite aux jeux cartouche (il semble que cela soit déjà prévu pour Mario 64, Zelda, Ogre Battle 3 et F-Zero X). Ainsi en insérant la cartouche dans la console et la disquette d'extension dans le DD64, il sera possible de faire évoluer Mario dans de nouveaux mondes ou de parcourir de nouveaux circuits dans F-Zero...

DD64 versus Dreamcast

Le DD64 soulève cependant beaucoup d'interrogations. Pour faire face à la concurrence de la Dreamcast, Nintendo est contraint de proposer un support qui booste considérablement les capacités de sa console. Le département R & D de Nintendo a deux solutions : soit sortir le DD64 avant la Dreamcast (hypothèse déjà écartée puisque Nintendo a annoncé une sortie japonaise en mars 99); soit opter pour une

technologie plus performante que prévu. Il semble que Nintendo ait d'ores et déjà décidé d'augmenter la mémoire vive de son add-on (initialement fixée à 4 Mo)... Mais la RAM n'est pas tout, et Nintendo pourrait aller jusqu'à rajouter un chip graphique quelconque, de manière à rivaliser avec les graphismes de la Dreamcast. Certains prétendent que Nintendo proposera une fonction web-TV... La concurrence avec la 64/128 bits de Sega expliquerait donc, en partie, le retard accumulé.

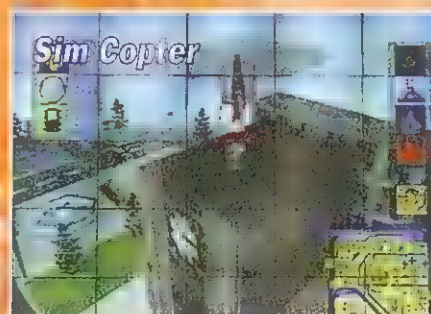
Mais l'autre raison du retard du DD est un peu plus inquiétante. Nintendo annonce que le DD64 sortira avec douze jeux, mais rares sont les développeurs tiers qui ont annoncé des titres sur ce support. De plus, nombre de titres prévus sur DD64 sortent aujourd'hui sur cartouche (Mother 3, Zelda). Le projet serait-il purement et simplement abandonné? Rien n'est moins sûr : le constructeur n'a pas l'intention de lâcher son support phare, et la sortie du DD64 serait profitable aux ventes de Nintendo 64.



QUEL SYSTEME POUR LE TELECHARGEMENT ?

Du fait qu'une cartouche Disc Drive est en partie réinscriptible, les éditeurs proposeront très certainement de télécharger des informations supplémentaires pour les jeux (nouveaux combattants, nouveaux circuits...). Pour ce faire, deux solutions : la première vous obligera à vous connecter à un serveur Internet particulier (serveur pour lequel il faudra très certainement payer un abonnement...) et à télécharger les add-on qui vous intéressent.

La seconde solution, inspirée du système mis en place par Nintendo pour la SNIN, consisterait à se rendre avec sa cartouche dans un magasin agréé pour y télécharger les informations de son choix. Il va sans dire que ce sera payant... Il y a de fortes chances qu'un système de ce type soit disponible au Japon dès le lancement du support.



21

On se souvient encore que Hiroshi Yamauchi, le président de Nintendo, avait pour projet de faire de la Nes la première "console-dinateur" à pouvoir se connecter au réseau (projet qui n'a jamais abouti tant la concurrence fut rude).

Une question de crédibilité

Face à la concurrence du Mega-CD, Nintendo s'était même allié à Sony pour sortir un add-on pour la SNIN (autre projet avorté...). Il serait étonnant que le Disc Drive souffre des mêmes affres, d'autant que le constructeur, à force d'annoncer l'extension, a mis sa crédibilité en jeu... Tout porte à croire que le DD64 sera effectivement dans les bacs japonais au début de l'année prochaine et qu'à défaut de bluff, Nintendo ait, comme souvent, décidé d'attendre pour mieux se poster. Mais ne vous attendez pas à le trouver en version officielle avant fin 1999 ou début 2000... Patience est mère de toutes les vertus...

Spy

Mario RPG 2 devrait compter parmi les premiers jeux disponibles sur Disc Drive 64.

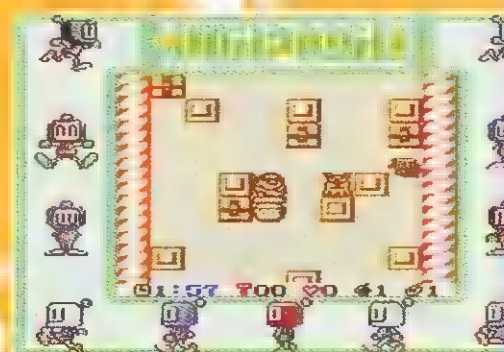


LA GAME BOY VOIT LA VIE EN ROSE

Fort du succès phénoménal de sa Game Boy, qui reste la console la plus vendue au monde (plus de 65 millions d'exemplaires), Nintendo sortira en fin d'année une version couleur de son petit bijou.



Avec les récentes Camera Game Boy, Game Boy Pocket, Super Game Boy 2, Game Boy Light et, surtout, Pocket Monsters, la Game Boy renaît de ses cendres. La petite portable de Nintendo se porte très bien, malgré son âge avancé. Avec sa ludothèque de plus de 1 000 titres, la Game Boy fait encore des miracles, même après l'invasion des 32 bits. Pour octobre-novembre 1998, Nintendo livrera enfin au public la très attendue Game Boy Couleur. Le géant japonais a trouvé des réponses aux problèmes techniques qui handicapaient les anciennes consoles portables couleur (PC-Engine GT, Lynx, Nomad ou Game Gear), à savoir un écran de bonne qualité et une consommation de piles réduite.



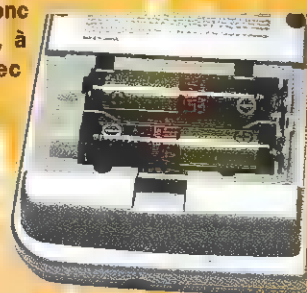
soi, et non une "transportable". Elle pourra afficher au choix, 10, 32 ou 56 couleurs simultanément, sur une palette de 32 000. L'affichage 10 couleurs est celui utilisé par la Super Game Boy. La Game Boy Couleur sortira avec cinq jeux, dont NBA Jam '99, Top Gear Pocket, Turok 2, Deja Vu II : Ace Harding, et un possible Zelda (le même que l'ancien, mais colorisé). De plus, tous les jeux Game Boy actuels (environ 1 000) pourront fonctionner sur la future Game Boy Couleur. Apparemment, Nintendo veut bénéficier à fond de l'énorme parc de "vieilles" Game Boy, en offrant une compatibilité maximale au niveau des jeux et des accessoires. Une question se pose encore : les jeux de la Game Boy Couleur fonctionneront-ils sur la vieille (mais sans les couleurs) ? Ne rêvons pas. Les nouveaux jeux ne pourront pas tourner sur l'ancienne Game Boy, en raison de la gestion de la palette. Enfin, petite friandise : la console sera vendue 499 francs. A l'heure où tous ses concurrents directs sont morts, et où

Sony et Sega se lancent dans l'aventure incertaine des PDA (personnal digital assistant), Nintendo aura réussi un véritable tour de force technologique, en mettant toutes les chances de son côté.

Gia

Nintendo, maître des portables

Grâce aux récents progrès en matière d'écran, la Game Boy Couleur sera munie d'un écran à cristaux liquides de qualité, qui évitera bien des maux de tête. Avant, jouer sur Game Gear ou sur Lynx fatiguait les yeux tant la lisibilité des écrans était médiocre. De plus, la durée des piles, qui était le cœur du problème, a été complètement résolue. Avec deux piles RG, il sera possible de jouer une dizaine d'heures, au lieu de deux sur les anciennes portables couleur. C'est encore mieux que les performances de la vieille Game Boy ! De plus, la taille et le poids de la bête seront identiques aux Game Boy Pocket actuelles. Seule la couleur du boîtier changera. Sa petite taille en fera donc une réelle "portable", à emmener partout avec



L'ÉVOLUTION SELON NINTENDO

La Game Boy a bien changé depuis sa sortie, il y a environ dix ans. Depuis la première Game Boy, on a vu apparaître la Game Boy Pocket, la Game Boy Light, et enfin, la Game Boy Couleur. Nintendo a toujours cherché à peaufiner son bébé, en apportant à chaque fois une meilleure autonomie et un écran de meilleure qualité. De plus, plein d'accessoires sont venus enrichir ses fonctions, comme la Camera, l'imprimante et les Super Game Boy.

La dernière des Game Boy aujourd'hui sortie : la Game Boy Light, avec son écran lumineux.



La première Game Boy, aujourd'hui mondialement connue.



Pour Playstation

Pour Nintendo

Bulletin à retourner

Consoles + Lib

☐ OUI, je m'abonne au tarif de 365 F. Je recevrai la man... après enregistrement.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

☐ Je joins mon règlement

☐ Je préfère régler par

Date d'échéance :

Vous pouvez acquiescer séparément

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros ■ prix de 33/39/49 F et la manette Superpad au prix de 179 F.



LES CONSOLES DU FUTUR

Quoi de plus naturel qu'un constructeur travaille sur la relève de son support ? Et quoi de plus normal que ce même constructeur ne laisse filtrer aucune information ? Un joueur de cartes ne montre pas ses atouts à son adversaire. Mais si la discrétion est la consigne chez Sony ou Nintendo (on ne dit rien, on ne confirme rien, on ne sait rien), rien ne peut empêcher les rumeurs de se propager. Et quand une rumeur perdure, il y a fort à parier qu'il s'agit d'une... information !

LA PLAYSTATION 3 AVANT L'AN 2000 ?

Plus de 100 millions de PlayStation 2 ont été vendus à ce jour. Sony a donc une base de joueurs très importante. Mais le constructeur japonais ne se contente pas de vendre des consoles, il veut aussi proposer des jeux de qualité. C'est pourquoi il a lancé le projet de la PlayStation 3, une console qui sera capable de lire des DVD et des Blu-ray. Cette console est attendue pour l'année 2000. Sony a déjà annoncé que la PlayStation 3 sera compatible avec le réseau Internet. Cela permettra aux joueurs de jouer en ligne. Sony a aussi annoncé que la PlayStation 3 sera capable de lire des DVD et des Blu-ray. Cela permettra aux joueurs de regarder des films en direct. Sony a aussi annoncé que la PlayStation 3 sera capable de lire des DVD et des Blu-ray. Cela permettra aux joueurs de regarder des films en direct.



LA FUTURE NINTENDO

NINTENDO 128

Discret sur la relève de la Nintendo 64, le constructeur japonais ne paraît pas pressé de dévoiler une information fiable. La technologie de la Nintendo 128 sera réalisée par la Silicon Graphics, comme le président de Nintendo USA l'a déclaré dans une interview à CNN. Qu'est-ce que cela signifie ? D'une part, un certain nombre de développeurs ont déjà tenté d'acquiescer à la Nintendo 64. D'autre part, Nintendo paraît vouloir attendre un peu avant de dévoiler la Nintendo 128. Cela pourrait être dû au fait que la Nintendo 128 est une console qui sera capable de lire des DVD et des Blu-ray. Cela permettra aux joueurs de regarder des films en direct. Nintendo a aussi annoncé que la Nintendo 128 sera capable de lire des DVD et des Blu-ray. Cela permettra aux joueurs de regarder des films en direct.

LE PROJECT X ET LES SET-TOP BOXES...

Après des mois de spéculations et de rumeurs, le Project X ne sortira finalement pas sous la forme de console. C'est ce qu'a annoncé, lors de l'E3, le président de VM Labs, Richard Miller. Cette technologie étonnante, supérieure à celle de la PlayStation 3 ou de la Nintendo 64, se retrouvera donc dans des lecteurs DVD ou sur la télé. Si l'on se souvient des ratages de la 3DO ou du CD-I, il ne faut pas enterrer si vite ce que d'aucuns nomment les "terminaux multimédias". Ceux-ci pourraient représenter une concurrence non négligeable pour les géants que sont Sony, Sega ou Nintendo dans les années à venir. Outre la proposition de VM Labs, qui intéresse de nombreux constructeurs (le bruit court que Sony aurait été séduit...), Microsoft n'a-t-il pas racheté CagEnt (la branche de 3DO qui a réalisé le hard de la M2 ainsi qu'une technologie encore supérieure), avec l'intention affichée de sortir un terminal Internet pouvant faire tourner des jeux d'ici à l'an 2000 ?

PROJECT X

ES



sur le Net
haine Sony...

3. (Dont...)
12 et 5
cher pour
3Dfx pour
ment R&D)
nsole sortant
viendrait très
la fin 1999)
cast, ni plus
qui permet
e, actuelle
atement avoir


0
TENDO 128

ou moins dis...
nologie... la...
sée par Art X...
graphics, comme...
nt de Nintendo...
que cela implique ?
Silicon Graphics...
justice contre ses...
si une brouille entre...
services ne risque...
me console... On a

de l'aspect...
plus comme...
l'Art X...
à quelques mois...
ême... jusqu'à...
rait... la fin 1999...
u d'assemblage...
port cartouche...
d'une 128 ou...
selon... prendre...
la... l'art...

C'EST GRAVE. DOCTEUR ?





*Les résultats sont excellents.
Voici la suite du traitement.*

Docteur Shigeru MIYAMOTO
Nintendologue

Attaché aux consoles Nintendo 64
Spécialistes de vos émotions
Traitement par jeux d'action, de rôle,
de course, de sport...

Bilan E3 - 98 :

- Meilleur jeu d'action sur console : GoldenEye 007***
- Meilleur jeu de course sur console : Diddy Kong Racing***
- Meilleur jeu de sport sur console : ISS 64***
- Meilleur jeu de combat sur console : WCW vs NWO World Tour***
- Meilleur jeu sur console toute catégorie : GoldenEye 007***

Traitement à suivre :

- Banjo & Kazooie (dès mi-juillet)**
- F1 World Grand Prix (dès mi-août)**
- ISS 98 (Dès septembre)**
- Earth Worm Jim 3D (dès septembre)**
- Mission Impossible (dès septembre)**
- Holy Magic Century (dès octobre)**
- Turok 2 (dès octobre)**
- Yannick Noah (dès octobre)**
- 1080° Snowboarding (dès mi-octobre)**
- Fifa 99 (dès novembre)**
- F-Zero 64 (dès novembre)**
- Tonic Trouble (dès novembre)**
- V-Rally (dès novembre)**
- Conker's Quest (dès mi-novembre)**
- The Legend of Zelda : The Ocarina of Time (dès fin novembre)**
- Star Wars 2 (dès mi-décembre)**

Et plus de 40 titres jusqu'à Noël.

*Les 1^{er} Interactive Achievement Awards
(Oscar des jeux vidéo aux Etats-Unis) ont été
décernés à l'E3 en mai 98. 5 des 7 oscars
du meilleur jeu de l'année, toutes consoles
confondues, reviennent à Nintendo 64.

64, Bd des Trois Dimensions, Marioland
Permanence les lundi, mardi, mercredi, jeudi,
vendredi, samedi, dimanche...



ARCADE



GAME BOY

*Preview***DEMONS****ET****MEAV***L'hiv*

Tu as loupé ton bac ? Ta copine t'a quitté ? Tu n'as plus un sou vaillant en poche ? Comble du malheur, les jeux vidéo dans le commerce ne te font pas saliver ?

Ne désespère pas : Consoles+ a sorti sa boule de cristaux liquide, son jeu de tarot en 3D et son grand marabout japonais pour t'offrir un échantillon des monstres à sortir sur la machine de tes rêves... Prêt pour le grand voyage ?



'S ET CAVEILLES

L'hiver sera chaud !

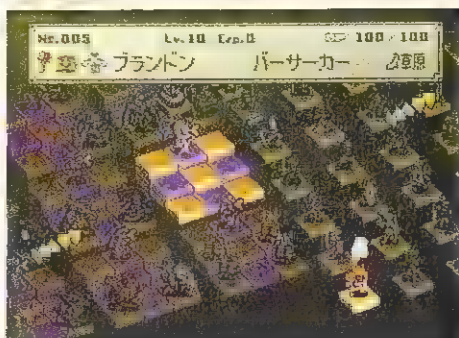
plus
aux vidéo

staux
t japonais
la machine

EDITEUR : QUEST

JAPON : FIN 98

FRANCE : N.C.



La formation et la composition de vos troupes déterminent l'issue d'un combat.

Enfin, les jeux de rôles débarquent sur la 64 bits de Nintendo ! Après *Zelda*, prévu en novembre, *Ogre Battle 3*, nous sort le grand jeu pour la fin de l'année 98 ! Vu de loin, *Ogre Battle 3* ressemble fort au premier volet sorti sur 16 bits : le graphisme dégage une forte impression 2D et le design des personnages reste inchangé. De surcroît, Quest, qui avait lancé la mode des jeux de simulation avec *Tactics Ogre*, revient à ses premières amours : le temps réel. De *Tactics Ogre*, Quest a cependant conservé le système d'un scénario aux ramifications multiples et aux fins différentes. Prévu initialement sur DD64, *Ogre Battle 3* devait être entièrement en 3D. Mais les gars de chez Quest se sont rapidement rendu compte que cela n'apportait rien au jeu. C'est pourquoi le jeu a finalement gardé un aspect 2D : graphismes et animations, réalisés en 3D, ont été retravaillés en 2D. Un procédé complexe qui explique en partie les délais de développement (deux ans et demi !). A noter que les armées se déplacent sur une carte en 3D (afin de

Les cartes sur lesquelles vous évoluerez sont entièrement en 3D.



Outre des graphismes d'une grande finesse, le jeu introduit des effets spéciaux 2D et 3D encore inconnus sur N64. Les pouvoirs magiques du jeu sont la plupart du temps l'occasion d'un spectacle son et lumière incroyable. Ainsi, lorsqu'un trou noir se forme sous les pieds de vos adversaires et les engloutit

(monstres, bon pour la en détermin sur trois lig des homme mordial, ca font pas t arrive que sur votre L'issue d'u être largen effet, un n dernière lig des soldats lement vuln vous attaqu Vos mission général à c villes d'un s un objectif p En chemin, monstres et sonnent, e s'engagent deux armées contrent. A bats, vos per (ou perdent) A un certain sible de pa supérieure. C changer de n en compter p taine)... On p en cinquante mais pour e les possibilité ser quatre foi Si un mode le jeu ne d dérouter les n face du jeu (reposant su d'icônes très hender.

Ogre Battle 3

rendre compte du relief, qui peut se tourner dans tous les sens pour offrir la meilleure vue possible de l'action. Le jeu comprend un grand nombre de cartes qui forment autant de niveaux. Enfin, une carte générale du monde permet de suivre l'évolution des événements, et les différents moments de la journée, de l'aurore au crépuscule, sont gérés.

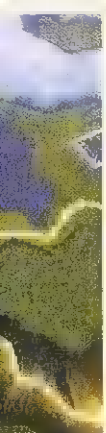
dans une autre dimension, il ne s'agit pas d'un bête effet rajouté sur les décors. Tout est parfaitement intégré et le sol se déforme. En début de partie, il faut créer son personnage. En répondant à un questionnaire spécifique, vous déterminerez la personnalité de votre héros. Ensuite vous aurez à composer votre armée, en enrôlant des troupes

Vos actions influent sur le déroulement du scénario.



Il y a aussi puis les magiciens :

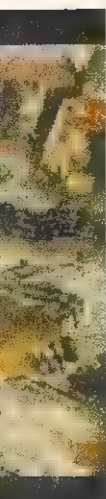




es d'une
u introduit
2D et 3D
N64. Les
u jeu sont
l'occasion
et lumière
qu'un trou
s pieds de
s engloutit

nsion, il ne
ête effet
s. Tout est
et le sol se

faut créer
épondant à
pécifique,
personna-
nsuite vous
tre armée,
troupes



(monstres, humains : tout est bon pour la chair à canon), et en déterminant leur formation sur trois lignes. La disposition des hommes est un facteur primordial, car les attaques ne se font pas toujours de front. Il arrive que l'ennemi survienne sur votre flanc ou à revers. L'issue d'un assaut peut ainsi être largement modifiée. En effet, un magicien placé en dernière ligne et protégé par des soldats à l'avant sera totalement vulnérable si l'ennemi vous attaque par derrière !

Vos missions consisteront en général à conquérir toutes les villes d'un secteur ou atteindre un objectif précis sur la carte. En chemin, hameaux, persos, monstres et objets cachés foisonnent, et des batailles s'engagent chaque fois que deux armées ennemies se rencontrent. A l'issue des combats, vos personnages gagnent (ou perdent) en expérience.

A un certain niveau, il est possible de passer à la classe supérieure. Ou bien encore de changer de métier (on devrait en compter plus d'une quarantaine)... On peut terminer le jeu en cinquante heures environ, mais pour en explorer toutes les possibilités, il faudra y passer quatre fois plus de temps ! Si un mode d'aide est inclus, le jeu ne devrait pas trop dérouter les néophytes, l'interface du jeu (carte et combat) reposant sur un système d'icônes très facile à appréhender.

Kagotani San

Il y a aussi puissant que les magiciens : les magiciennes.

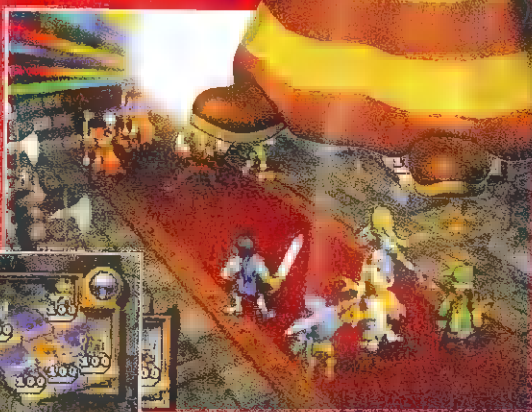


Ogre Battle propose une vaste panoplie de magies dont certaines sont très originales et impressionnantes. Petit échantillon de vos possibilités.



Un sort de feu plutôt efficace.

Comme dans les épisodes précédents, la magie est un des éléments incontournables de ce nouvel opus.



Lors de la constitution des équipes, ne soyez pas avares en magiciens. Leurs pouvoirs sont peut-être gourmands en points mais le résultat est efficace.





UNE LONGUE HISTOIRE...

"Ogre Battle" est une longue saga romanesque de huit volumes. Quest s'est inspiré de cette œuvre pour créer une série de jeux vidéo. Ogre Battle s'inspire du cinquième volume, Tactics Ogre du septième, Ogre Battle 3 fait référence, lui, au sixième livre. Le scénario de ce volet raconte la chute de Lawdis et la guerre contre Platina. Sur le continent de Zetegines, d'inquiétantes rumeurs circulent au sujet de l'état religieux de Lawdis, où les conditions de vie se dégradent. La population d'une petite royauté du nom de Platina, sur laquelle règne Magnus, est réduite en esclavage par un groupe de dinges fanatiques de Lawdis. Un jour, un prince religieux de Lawdis est assassiné. C'est le point de départ d'événements tragiques qui vont déchirer tout le continent. Magnus en profite pour tenter de briser le joug des religieux.



「わかっていると思うが、南部地域は国中で最も地味で、荒々しい場所だ。」

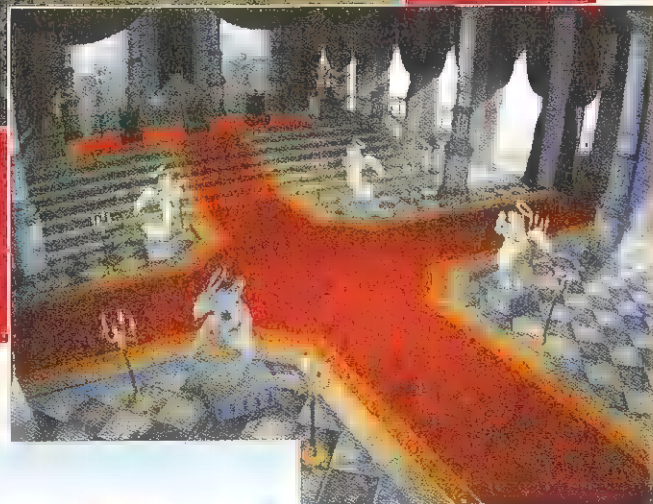
Le système d'icônes est simple et efficace.

Je suppose que vous aussi, vous comprenez parfaitement le japonais.

FAUSSE 2D, VRAIE 3D



Le travail d'imaginer en 3D puis de retoucher la demande un temps incroyable à la "petite" équipe de Quest, une trentaine de personnes !



La carte 3D donne une bonne visibilité du relief. Quant à la vue de dessus, elle offre une vision générale de l'action.



Comme tous vos équipements de combat peuvent constituer d'éléments très

No.005

スレンダースピ

ラウンドシール

STR: 15

DEF: 15

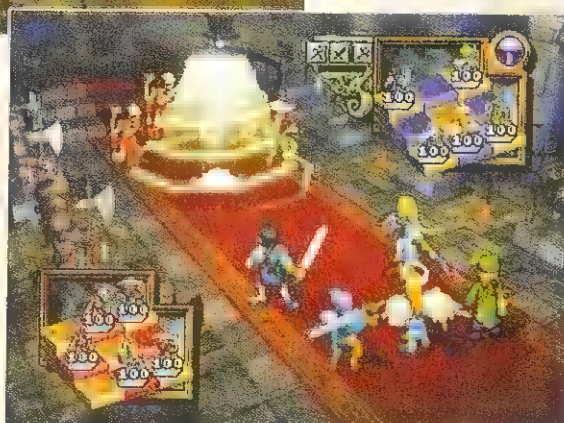
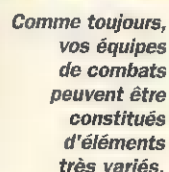
INT: 15

REL: 15

DEX: 15

スレンダースピ

ラウンドシール

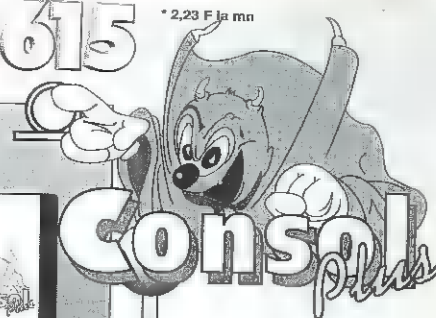


Le jeu sera-t-il disponible en version anglaise ou française ? Vu sa qualité, il y a de fortes chances...



3615

* 2,23 F la m



**Le serveur
VPC
où c'est
Jackpot !!!
à tout les
coups**

FRAIS DE PORT GRATUITS *

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

BOMBERMAN WORLD	329 F
BATMAN ET ROBIN	349 F
ALERTE ROUGE MISSION TESLA	349 F
LE 5^{EME} ELEMENT	349 F
BREATH OF FIRE	349 F
MOTORACER 2	349 F
ISS PRO 98	349 F
TEKKEN 3	369 F

**RACHAT CASH DE
JEUX D'OCCASE,
PAIEMENT EN 48 H ***

* à compter de la date de réception

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

BANJO KAZOOIE	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	449 F
HEARTHWORM JIM 3D	449 F
TONIC TROUBLE	449 F
F 1 WORLD GRAND PRIX	449 F
ISS 98	499 F

**ON RACHETE CASH
PAIEMENT EN 48 H**

3615

Consolplus

PORT GRATIS

**LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL,
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J / 7**

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

[illegible]

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

COORDONNÉES

Nom :

Prénom :

adresse :

.....

Ville :
Code Postal :

Code Postal --

Code Postal

--

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :☐ CARTE BANCAIRE _____

Expire fin

☐ **CONTRE REMBOURSEMENT**(ra|outer 30 F)

C+ 09/98

**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES**
9 Rue Léopante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER
Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03

EDITEUR : VIRGIN
JAPON : N. C.
FRANCE : SEPT.



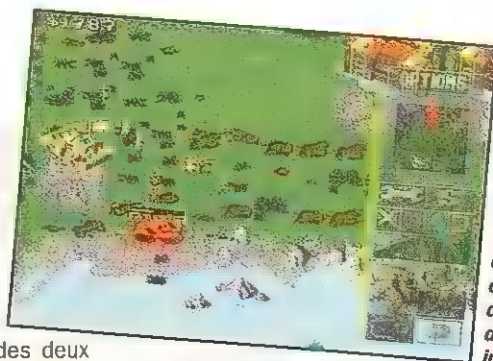
Avant chaque mission, un briefing de votre général.

La saga Command & Conquer continue. Les affamés d'Alerte Rouge seront aux anges : plus de missions, plus de cartes, plus d'armes, Missions Tesla fait durer le plaisir. Sur PC, la politique des extensions de jeu est courante. Jedi Knight, Quake II, Diablo, Hexen II et bien d'autres encore bénéficient d'addon. Pour profiter de ces CD, qui offrent de nouvelles missions, des niveaux supplémentaires ou des options en plus, il faut posséder le jeu original. Sur Playstation, la sortie de Missions Tesla

est une grande première. Le principe assez génial des deux CD distincts – vous tuez des Russes ou massacrez des Alliés, selon que vous faites tourner l'un ou l'autre des CD – est toujours de mise. Quelles nouveautés dans Mission Tesla ? D'abord et surtout, vous avez à présent davantage de missions, et le mode Escarmouche vous offre plus d'une centaine de territoires à conquérir. De plus, le jeu étant fait pour ceux qui ont terminé Alerte Rouge en mong et en large, les développeurs ont pris un malin plaisir à concevoir des missions très difficiles. Les plans sont énormes, et chaque mission peut durer

plus d'une heure, avec des adversaires très coriaces. Outre les Migs, bombes et compagnie, vous disposez de nouvelles armes, comme les tanks Tesla et les électrocuteurs, dont la spécialité est d'envoyer des décharges électriques sur les ennemis (il faut alors des centrales assez balèzes). Côté Russe, les camions de démolition font de sacrés dégâts. Côté Alliés, des liaisons satellite GPS permettent de voir la totalité de la carte. Bref, Missions Tesla s'adresse aux experts, à ceux qui veulent vraiment en baver.

Gia



Un tank équipé du Rideau de fer est invincible.

L'aspect général très classique

Alerte Rouge

Missions Tesla



Voici quelques tanks Tesla en action dans le camp adverse : électrocution générale !



La lutte pour le minéral est impitoyable. Le minéral, c'est le nerf de la guerre.



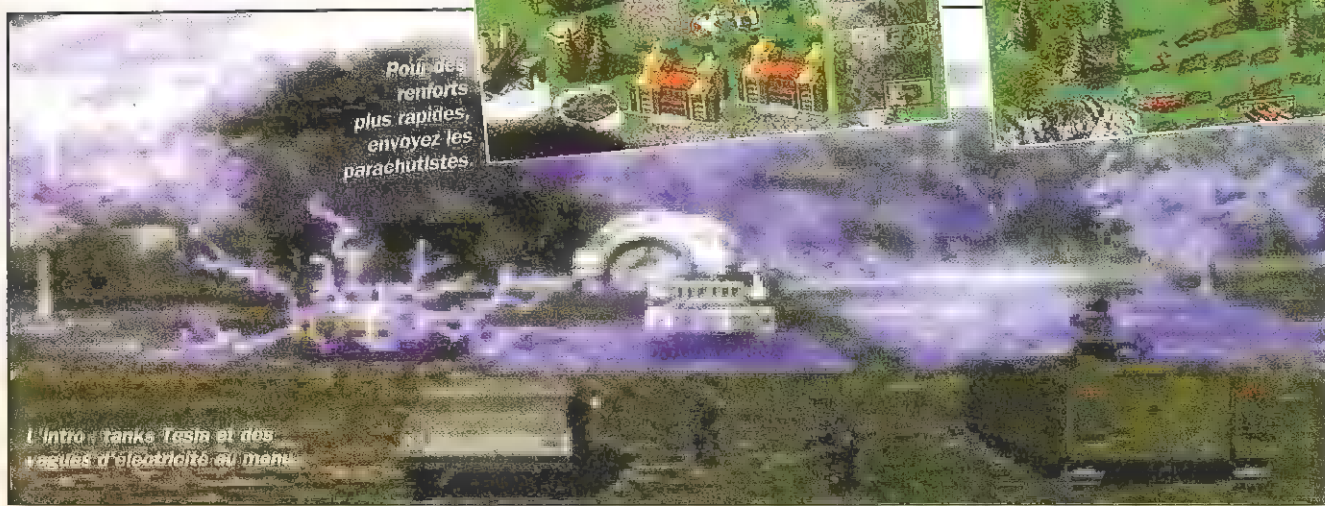
La base pour construire sa base : centrale électrique, raffinerie, minéral, caserne et usine d'armement.



Pour des renforts plus rapides, envoyez les parachutistes.



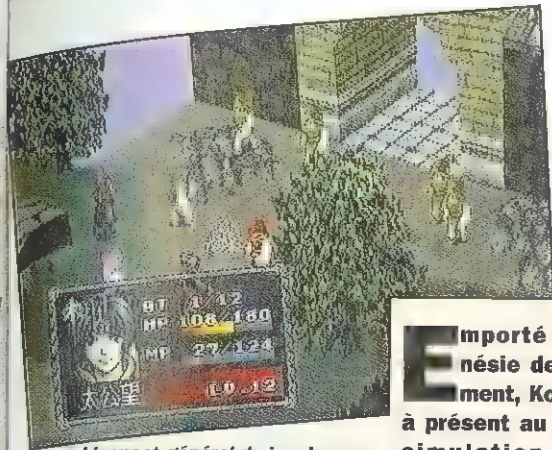
Quelques électrocuteurs dans les camps, et vous serez blindés.



L'intro : tanks Tesla et des vagues d'électrocution au menu.



Un tank équipé du Rideau de fer est invincible.



L'aspect général du jeu demeure très classique.

Emporté par sa frénésie de développement, Koei s'attaque à présent au genre de la simulation-stratégie.

Arpenter les provinces de la Chine ancienne à la tête d'une équipe de guerriers et de magiciens et mener bataille sur les hauts plateaux ou les rives du fleuve Jaune, tel est le programme de jouissances que promet Hoshinengi, un titre qui mêle habilement simulation guerrière et gestion-stratégie à la

Populous (Bullfrog). Les batailles se dérouleront dans des décors tout en 3D, et leur issue influera sur les événements. Lors des affrontements, il sera important de bien étudier le terrain (dénivellations, plans d'eau, etc.). Grâce à la 3D, on devrait pouvoir étudier la carte sous toutes les coutures. De même, l'utilisation des pouvoirs magiques est déterminant. Basés sur les forces élémentaires, les sorts peuvent faire basculer un combat. Inutile de préciser que prêtres et magiciens sont des alliés précieux.

Le jeu promet de sacrés retournements de situation, puisque la plupart des sorts ont une influence sur le

relief. Il est ainsi possible d'abaisser des collines, de créer des élévations ou encore d'inonder le champ de bataille... Ainsi, les positions stratégiques de départ peuvent se modifier subitement et obliger les adversaires à adapter leur tactique. Des séquences cinématiques devraient aussi être de la partie. L'idée est intéressante et si la réalisation s'avère à la hauteur, Hoshinengi pourrait faire bien des adeptes.

Kagotani San

EDITEUR : KOEI

JAPON : SEPTEMBRE

FRANCE : NC



Hoshinengi

Avec toute cette eau, les mouvements des troupes adverses sont très ralentis.

Le plateau est subitement abaissé, et les archers ennemis sont à portée.

Les décors sont entièrement en 3D, ce qui explique la forte pixelisation des décors.

La partie RPG occupe une large place, et des tas d'événements ponctuent votre aventure.

Le sort de la colline permet de dresser un rempart protecteur devant une troupe par trop fragile.

L'attaque du Phénix produit une explosion gigantesque.

ARCADE

Preview



Techno Drive est un titre original de course 3D, qui se propose d'évaluer vos compétences en matière de conduite automobile.

Les commandes sont celles d'une voiture automatique : volant, et pédales d'accélération et de frein. Le jeu est divisé en trois groupes de cinq minijeu chacun. Chaque groupe sert à évaluer une de vos compétences : pilotage (volant uniquement), vitesse (dosage du frein et de l'accélérateur), conduite globale (le tout). Dans chaque groupe, vous choisirez un minijeu. A l'issue de chaque épreuve, une note est attribuée et votre profil de conducteur est établi en

fin de partie. Dans la version japonaise, le tout est imprimé sur une bande de papier. Dans le modèle destiné à l'exportation, l'imprimante sera absente. Domage...

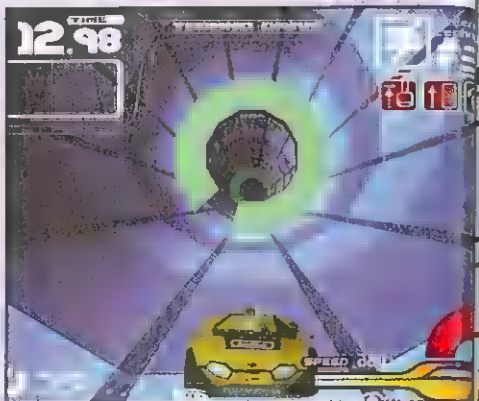
Sans être un titre majeur, Techno Drive se présente comme une attraction destinée à attirer le public féminin et les joueurs occasionnels dans les salles d'arcade.

Il n'y a qu'une seule porte à chaque fois. Attention, la voiture est assez rapide !

EDITEUR : NAMCO

JAPON : JUILLET 98

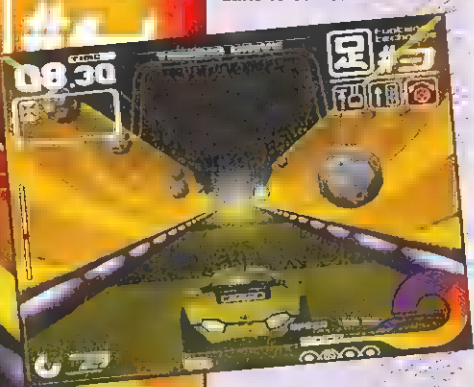
FRANCE : FIN 98



Vous devrez atteindre les 150 km/h au bout de la rampe pour toucher une cible en son centre.



Il faut doser sa vitesse pour rester dans le carré.



Il faut éviter les obstacles en suspension.



Cette épreuve consiste à parcourir un circuit en temps limité et en renversant le moins d'eau possible.

Techno Drive

36



Les compétences sont évaluées par un questionnaire à choix multiple.



94, AVENUE

NOU

ACCES

MEMORY CARD PSX

MEMORY CARD PSX

CÂBLE RGB PSX.....

MANETTE PLAY EDGE

MANETTE DUAL SHO

KIT UNIVER

POUR

2

PRO

JEUX

SONIC 3D MD.

PINOCCHIO M

JEUX NEUFS N

À PARTIR DE...

JEUX NEUFS SA

À PARTIR DE...

FINAL FANTA

EURO

ARMORED CORE (PSX)

BABY UNIVERSE (PSX)

BUST A MOVE 64 (N64)

CARDINAL SYN (PSX)

DEAD BALL ZONE (PSX)

DEAD OR ALIVE (PSX)

EVERYBODY'S GOLF (PSX)

FORSAKEN (N64)

GT 64 (N64)

KLONOA, DOOR TO PHAN

POY POY (PSX)

L'HÉSITEZ P

X - - - -

Consoles - Jeux

Frais de port

(1 Jeu : 30F / 1 Console

Da

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY 75017 PARIS - TÉL: 01.42.63.41.08 - M° La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

NOUS RACHETONS CASH VOS JEUX !

ACCESSOIRES

MEMORY CARD PSX SONY..... 149F
MEMORY CARD PSX EDGE 15 BLOCS..... 79F
CÂBLE RGB PSX..... 69F
MANETTE PLAY EDGE..... 89F
MANETTE DUAL SHOCK..... 199F

**KIT UNIVERSEL RF PAL
POUR PSX/N64
249F**

CONSOLES

PLAYSTATION DUAL SHOCK..... 990F
PLAYSTATION VALUE PACK..... 1090F
NINTENDO 64..... 999F
NINTENDO 64..... 1069F
avec sacoche de transport souple 4 compartiments.
Sacoche de transport souple 4 compartiments
pour PSX ou N64..... 59F

+ K7 VHS DEMO
+ CATALOGUE JEUX

OCCASIONS

TOUS NOS JEUX SONT GARANTIS 6 MOIS

PLAYSTATION..... 790F
NINTENDO 64..... 790F

**ET PLUSIEURS JEUX SUR:
PSX, N64, SATURN,
NINTENDO, MEGADRIE,
GB, GG**

PROMOTIONS

JEUX NEUFS

SONIC 3D MD..... 169F
PINOCCHIO MD..... 169F
JEUX NEUFS N64 VERSION JAP
À PARTIR DE..... 99F
JEUX NEUFS SAT VERSION JAP
À PARTIR DE..... 50F

FINAL FANTASY VII..... 325F



GAME BOY

CAMÉRA GAME BOY..... 349F
IMPRIMANTE GAME BOY..... 399F
GAME BOY POCKET ROSE..... 349F
JEUX NEUFS GAME BOY..... 99F

PUCE UNIVERSELLE PSX SUR PLACE

EUROPE

JEUX PSX/N64

IMPORTS

ARMORED CORE (PSX)
BABY UNIVERSE (PSX)
BUST A MOVE 64 (N64)
CARDINAL SYN (PSX)
DEAD BALL ZONE (PSX)
DEAD OR ALIVE (PSX)
EVERYBODY'S GOLF (PSX)
FORSAKEN (N64)
GT 64 (N64)
KLONOA, DOOR TO PHANTOMILE (PSX)
POY POY (PSX)

ROAD RASH 3D (PSX)
WILD ARMS (PSX)
ALUNDRA VF (PSX)
VIGILANTE 8 (PSX)
PREMIER MANAGER 98 (PSX)
WARGAMES (PSX)
WCW NITRO (PSX)
COLIN McRAE RALLY (PSX)
GHOST IN THE SHELL (PSX)
POINT BLANK (PSX)
MOTO RACER 2 (PSX)

CRUIS'N WORLD VF (N64)
BANJO & KAZOYE (N64)
CHOPPER ATTACK (N64)
CHORO Q 64 (N64)
CHORO Q MARINE BOAT (PSX)
CRISIS CITY (PSX)
F ZERO X (N64)
GT 64 CHAMPIONSHIP VF (N64)
ISS'98 (N64)
MEGAMAN LEGENDS (PSX)
MORTAL KOMBAT 4 (PSX/N64)

GALLOP RACER (PSX)
OFF-ROAD CHALLENGE (PSX/N64)
OTHER LIFE AZURE (PSX)
POCKET FIGHTER (PSX)
QUEST 64 (N64)
SILHOUETTE MIRAGE (PSX)
TECMO'S DECEPTION II (PSX)
KONAMI HOCKEY' 98 (N64)
SUPERMAN (N64)
WORLD GRAND PRIX (N64)
WWF : WARZONE (PSX/N64)



N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER POUR TOUT RENSEIGNEMENT !

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94 av. de Clichy 75017 PARIS

Consoles - Jeux	Qte	Prix
Frais de port (1 Jeu: 30F / 1 Console: 60F)		
Total à payer		

Nom :..... Prénom :.....
Adresse :.....
Code postal :..... Ville :.....
Tél :..... Signature :.....
(signature des parents pour les mineurs) :

Mode de règlement :
Chèque ☐
C.B. ☐
Mandat ☐
Carte Aurore ☐
CRT ☐

EDITEUR : SEGA

JAPON : FIN 98

FRANCE : FIN 98

La conversion propose des conditions de course plus variées.

Gasp! Un jeu PC dans Consoles+ ? C'est quoi cette embrouille ? Du calme ! Explications...

Voici venir la toute première illustration concrète de la nouvelle politique de Sega. Avec la Dreamcast, Sonic engage une politique d'invasion globale : la console, l'arcade et le PC. En effet, grâce à l'interface Microsoft, il est désormais facile de passer d'un support à l'autre.

Développé par la section PC de Sega sous le contrôle de l'AM Annex, Sega Rally 2 dévoile une partie du potentiel de la stratégie de Sega. Les photos sont celles de la version PC sous

3D/fx 2 (qui accepte bien sûr le PowerVR2) sur Pentium II et développée à 20 %. Une version plus avancée inclut déjà les décors définitifs. La beauté du jeu et la fluidité des animations

version arcade. Sega veut prouver ici la viabilité de sa machine et le bien-fondé de son incursion dans le monde du PC. Autre élément important, le jeu est compatible avec le Force Feedback

Sega attaque le monde du PC en force.

Le volant Force Feedback sera géré.

38

Sega Rally 2

Le jeu devrait être encore meilleur sur console.



sont tout bonnement à tomber par terre. Et si l'on songe que la version console devrait être encore meilleure... Le jeu propose un tas de nouveaux circuits mais aussi de nouvelles voitures. La météo et le cycle du jour sont entièrement gérés – ce qui n'était pas le cas de la

(volant et joystick), la Dreamcast aussi. Microsoft impose ainsi ses extensions sur les deux marchés et, de son côté, Sega ne dépense pas un sou en recherche et développement. Tout le monde semble y trouver son compte !

Kagotani San

Ces images sont issues d'une version développée à 20 %.

Le pont entre l'arcade, la console et le PC est bien réel !



Les décors n'ont pas encore été intégrés.



Trente Millions d'Amis, nouvelle formule.

"Ils ont vraiment mis la main à la patte !"



NOUVELLE FORMULE

CE SERAIT DOMMAGE DE SE PRIVER DE

30 MILLIONS D'AMIS
la vie des bêtes

Sega
attaque
le monde
du PC
en force.

reut-prou-
machine
incursion
Autre élé-
est com-
Feedback

a Dream-
t impose
s sur les
son côté,
un sou en
opement.
y trouver

otani San

ors n'ont pas
été intégrés.



Le jeu ■ plus attendu sur la 64 bits de Nintendo fait l'objet d'un développement marathon. Cette fois, ■ démonstration à laquelle nous avons assisté était basée sur le thème de l'eau. On ■ pu ainsi découvrir des effets encore inconnus sur cette machine. Le morceau de bravoure se présente sous la forme d'un boss entièrement fait d'eau, qui n'est pas sans rappeler celui du film "Abyss". Dans cette œuvre de science-fiction qui usait d'effets spéciaux inédits, on voyait une sorte de serpent d'eau arpenter les dédales de la base sous-marine. Eh bien, on retrouve dans Zelda le même genre de bestiole en guise de boss. Bien sûr, les

attaques classiques ne suffisent pas pour venir à bout du monstre, un énorme tentacule qui saisit le pauvre Link pour lui faire passer un sale quart d'heure. Le tentacule en question est très bien animé et totalement transparent avec un fond bleu très prononcé. On y voit même des bulles d'air circuler. Le boss se tortille dans tous les sens sans un seul bug : la 3D est parfaitement fluide. Bref, encore du grand spectacle. Qui dit eau dit aussi mouvements spécifiques. Link est donc soumis aux forces physiques aquatiques. On devrait trouver des scènes crispantes dans lesquelles on avance au ralenti alors que les monstres, adaptés à l'eau, progressent rapidement.

EDITEUR : NINTENDO

JAPON : NOVEMBRE

FRANCE : DÉCEMBRE

Ensuite, il existe non pas un cheval mais tout un troupeau. Pourquoi ? Nintendo n'a rien dévoilé à ce sujet. Mais ce qui est certain, c'est que Miyamoto n'inclut jamais de tels éléments dans un jeu sans arrière-pensée. Depuis la sortie manquée d'avril dernier, la pression monte. Square en est conscient et aurait décidé de repousser son Final Fantasy VIII pour janvier prochain, de peur d'un choc pas forcément à l'avantage de son titre sur Playstation...

Kagotani san

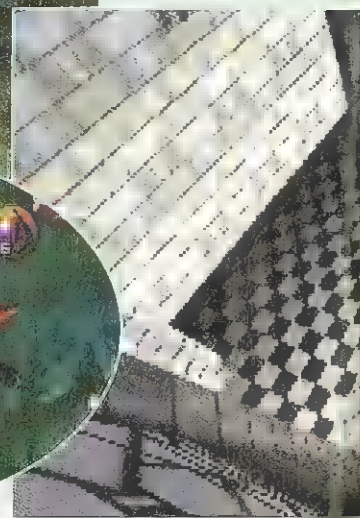
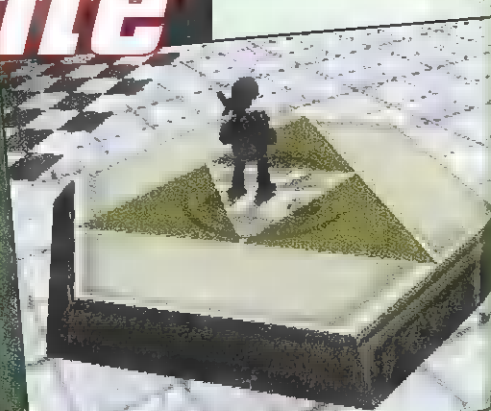
40

La Légende de Zelda Ocarina of Time

Zelda enfant sera désavantagée par sa petite taille et sa force limitée.

Link se retourne, car il sent une présence maléfique proche.

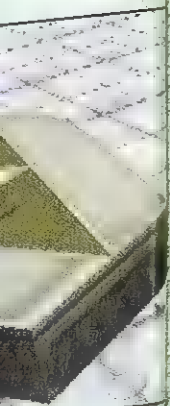
Un cavalier maudit sort de la peinture et s'attaque à Link.



DO
BRE
BRE

pas un che-
peau. Pour-
rien dévoilé
qui est cer-
oto n'inclut
nts dans un
ee.
quée d'avril
on monte.
ent et aurait
r son Final
er prochain,
s forcément
n titre sur
agotani san

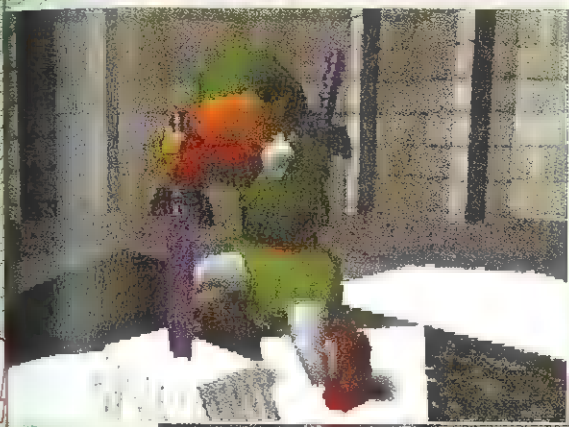
da



Les mouvements
dans l'eau sont
très réalistes.

99

Au détour d'un
couloir, le boss
des lieux apparaît
sous la forme d'un
monstre constitué
d'eau qui malmène
le pauvre Link.
Comment battre
cette créature
aquatique ?



Nintendo aime
les chevaux et
les a multipliés
dans le jeu.



36



En enfonçant son
épée dans la stèle,
Link se retrouve dans
un lieu secret...



EDITEUR : KONAMI
JAPON : DÉCEMBRE
FRANCE : N. C.

Ce lézard semble tout droit sorti de Zelda.



En 3D libre à la manière d'un Super Mario 64, ce Dracula 3D perpétue la lignée des Castlevania sur Nintendo 64.

Si les graphismes semblent très prometteurs, rien n'a encore été dévoilé en ce qui concerne la jouabilité. Or c'est bien là que se situe le principal problème. A ce jour, seul Nintendo est sur le point de présenter un jeu d'aventure qui marie 3D et jouabilité impeccable, Zelda : Ocarina of Time. Nulle version jouable de Dracula n'a encore été dévoilée, mais

le jeu a déjà un fort accent action-plates-formes. Ainsi, l'utilisation du fouet est primordiale pour se battre comme pour franchir certains pièges. Or ce qui est plus ou moins simple à réaliser en 2D prend une tout autre dimension en 3D. Les angles de caméra basculent pour certains passages délicats de plates-formes. On revient alors à une vue de côté classique, comme dans les précédents Castlevania. L'interface rappelle aussi par son apparence les épisodes précédents. Alors, ce



Les fameuses roses sont toujours présentes.

Dracula 3D serait un mélange de phases de jeu en 3D et en 2D ? Pourquoi pas... Enfin, le jeu devrait proposer plusieurs personnages durant l'aventure. Mais le titre de Konami risque de pâtir de la concurrence du nouveau Zelda. Sur nombre de points, les deux titres sont semblables : action en 3D libre et forte inspiration RPG.

Kagotani San

42

Dracula 3D

L'interface reste la même, histoire de ne pas trop décontenancer les aficionados.



Que cachent ces sinistres cellules ?

Le fouet est votre meilleur ami.

Il faut progresser vers le haut dans cette phase 2D.



T
P

Cet été, n'oublie pas de mettre Télé Poche dans ta valise !

A
GAGNER



Un chèque de 100 000 F



40 VTT...



4 caméscopes...

**16 séjours et 1600 entrées
au Parc Astérix**



- 280 jeux
de plein air
- 160 K7 vidéo

- 150 BD
- et plein d'autres
surprises...

**TÉLÉ
POCHE**

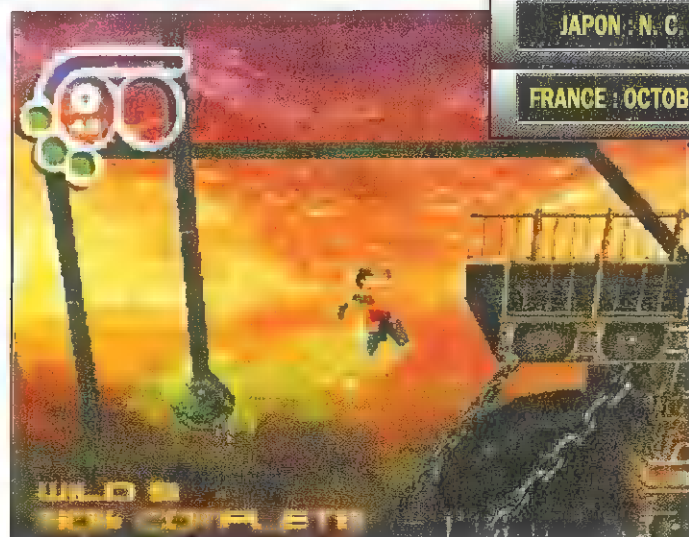
ET DÉCOUVRE

- notre cahier spécial jeux, 14 pages
- une BD à suivre en avant-première
- nos rubriques 100% été.

En vente aujourd'hui chez ton marchand de journaux

Le génial créateur de *Earthworm Jim* et de *MDK* est de retour ! *Wild 9* est le dernier jeu de David Perry et, pour l'occasion, il revient à ses premières amours : la plateforme. Dans *Wild 9*, vous incarnez un héros sans peur et sans reproche, dans le genre brave et baraqué, dans un monde futuriste dans le genre glauque. Les déplacements s'effectuent comme dans *Pandemonium* et *Klonoa* : le héros se déplace sur des rails, de gauche à droite, comme dans un jeu 2D, mais les décors et personnages sont en 3D, avec changements de perspective à la clé. Le but de Wex (notre héros) est de sauver ses huit compatriotes capturés par un grand méchant dénommé Karn. Pour avancer, il faudra souvent chercher des clés,

planer au-dessus des ventilateurs et récolter 100 pièces (comme dans un jeu de plates-formes classique). Parfois, il faudra carrément escorter un personnage vers la fin du niveau. Equipé de roquettes, grenades et autres missiles (tout cela est très classique), Wex utilise aussi une arme qui s'appelle le "Rip & Glove". A l'aide de ce gadget, il peut "attraper" des ennemis avec un jet d'électricité, et les balancer à sa guise, afin de les assommer. Il pourra aussi les jeter sous un rouleau compresseur, sur des pics, dans des hélices géantes ou au milieu des flammes, toutes actions ponctuées d'atroces cris de douleur. De plus, avec le Rip & Glove, il pourra s'accrocher à des poulies, et sauter encore plus haut, soit en se balançant, soit en appuyant sur le bouton



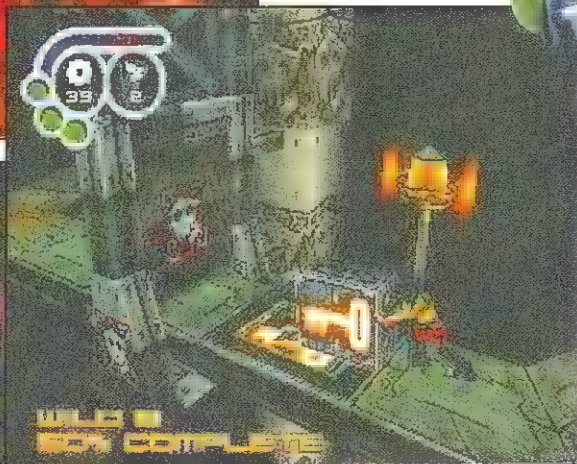
Votre Rip & Glove vous permettra également de vous accrocher.

de saut au bon moment. *Wild 9* est donc un jeu très gore, et si cynique que l'on se surprend à rire de notre propre sadisme. On pourra savourer cette tuerie tout au long des 15 niveaux. Pour l'instant, le jeu n'est finalisé qu'à 50%. Et à ce stade, l'animation du personnage principal est déjà fluide. De plus, les décors sont réussis, même si les couleurs sont dans des tons très sombres. A surveiller de près, donc.

Gia

Certaines séquences viendront agrémenter les phases de plates-formes classiques, comme cette course en jet-moto.

Wild 9



Vous pourrez déplacer les objets à l'aide de votre rayon, ou les pousser à la force des bras.

EDITEUR : INTERPLAY

JAPON : N. C.

FRANCE : OCTOBRE



Avec *Fighting Force*, prépare-toi pour le beat them up du combat en 3D. tu n'en as jamais.

Bulletin à m
Concours

☐ OUI, je m'abonne au tarif de 399.
Je recevrai le jeu (dans un délai de 6 semaines).
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
☐ Je joins mon règlement.
☐ Je préfère régler par chèque.
Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément.

différentes variables pour la France, Métropolitaine et dans le limite des études disponibles.



Capcom Generation 1. A la fin du niveau, on comptabilise vos performances.

A l'instar de Namco avec ses Museum, Capcom râcle ses fonds de tiroirs pour nous les resservir sur Playstation, histoire de se faire un peu de sous. Avec les titres mythiques qui sont prévus, les nostalgiques vont être aux anges ! Quant aux plus jeunes, ils vont enfin découvrir les titres qui ont fait la jeunesse d'AH! (et ça remonte loin...). La série des Capcom Generation sera décomposée en cinq opus. Le premier regroupera 1941, 1942, 1943 et 1943 Plus. Ces vieux shoots verticaux qui, jadis, ont fait des heureux dans les salles d'arcade et sur la PC-Engine, se retrouveront sur Playstation. Le deuxième volume

accueillera la série des Ghosts n'Goblins et Ghouls n'Ghosts. Ces jeux de plates-formes à l'ancienne, qui mettaient en vedette le roi Arthur dans un monde médiéval-fantastique, constituaient l'une des premières séries à utiliser des armures différentes ainsi que plusieurs armes de jet. Le troisième volume regroupe des jeux un peu moins connus: Son Son (1984), Vulgus (1984), Higemaru (1984) et Exed Exes (1985). Le quatrième regroupera Gun Smoke, Mercs et Commando. Enfin, le dernier

comprendra les premières versions arcade de SF II, à savoir Street Fighter II, Street Fighter II Championship Edition et Street Fighter II Turbo.

Gla

Capcom Generation 1. La série des 1942 et 1943 a fait le bonheur des fans de shoots verticaux.



Capcom Generation

EDITEUR : CAPCOM

JAPON : AOUT

FRANCE : FIN 98

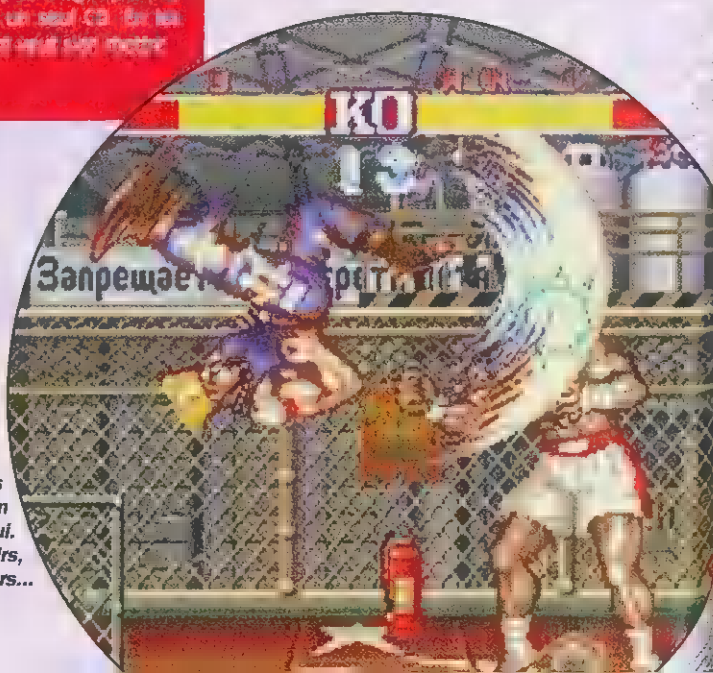
PAR ICLLA MONNAIE !

Le programme est simple : avec un passé aussi brillant, les titres de Capcom ont droit à une place dans l'histoire des jeux vidéo, sont légion, et l'on ne peut que se féliciter de les voir réédités. Toutefois, les motivations économiques de l'éditeur sont évidentes. En tenant compte de la taille réduite de chaque jeu (à peine quelques mégas pour le plus gros), tous auront pu tenir sur un seul CD. En les séparant en plusieurs épisodes, Capcom veut leur rendre plus visibilité et leur donner une seconde vie.

Capcom Generation 2. Vite, une armure ! A poil, Arthur meurt à la première touche d'un ennemi.



Capcom Generation 5. Street Fighter II avait posé les bases de la baston d'aujourd'hui. Souvenirs, souvenirs...



Capcom Generation 1. Dans 1943, vous pilotez des vieux coucous de la Seconde Guerre mondiale.

BON DE C

Réf./Nom

HS9 / 450013
HS8 / 450008
HS7 / 450009
HS5 / 450007
HS3 / 450006

Je joint mon règlement de :
Vordre de Consoles + ☐ Carte bancaire dont voici le
Date d'expiration de ma carte

RECEVRAI M

100 % SOLUCES • 100 % SOLUCES

HORS SERIE N° 9

LES SOLUCES COMPLÈTES DE

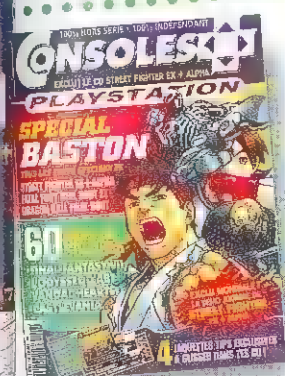
RESIDENT EVIL 2

GRAND THEFT AUTO

ALERTE ROUGE



HORS SERIE N° 8
 TOMB RAIDER II
 CRASH BANDICOOT 2
 LES BOUCLERS DE QUETZALCOATL
 RESIDENT EVIL D.C.
 L'ODYSSÉE D'ABE
 FINAL FANTASY VII
EN CADEAU :
 LA DÉMO JOUABLE DE GEX 3D



HORS SERIE N° 7
 FINAL FANTASY VII
 L'ODYSSÉE D'ABE
 QVANDAL HEARTS
 CASTLEVANIA
IN CADEAU :
 LA DÉMO JOUABLE
 DE STREET FIGHTER
 EX+ ALPHA



HORS SERIE N° 5
 LITTLE BIG ADVENTURE
 LEGACY OF KAIN
 LES CHEVALIERS
 DE BAPHOMET
 SOUL EDGE
 FINAL FANTASY VII



HORS SERIE N° 3
 DRAGON BALL Z
 DENSETSU
 (PLUS DE NOMBREUX
 TESTS, PREVIEWS)

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ • BP 53, 77932 Perthes Cedex • Tél. : 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS9 / 450013	50 F	x	
HS8 / 450008	64 F	x	
HS7 / 450009	64 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x	
HS3 / 450006	47 F	x	
		TOTAL	

Je joint mon règlement de : ☐ l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ou postal
 Carte bancaire dont voici le numéro :
 Date d'expiration de ma carte : (*) port inclus

Nom Larriato Prénom Jérémy
 Date de Naissance 14/10/84
 Adresse 57 rue de Vauchement 57.385
Redbach
 Code Postal Ville
 Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT



Un dauphin qui nage dans une forêt... Encore un euphorisant ?

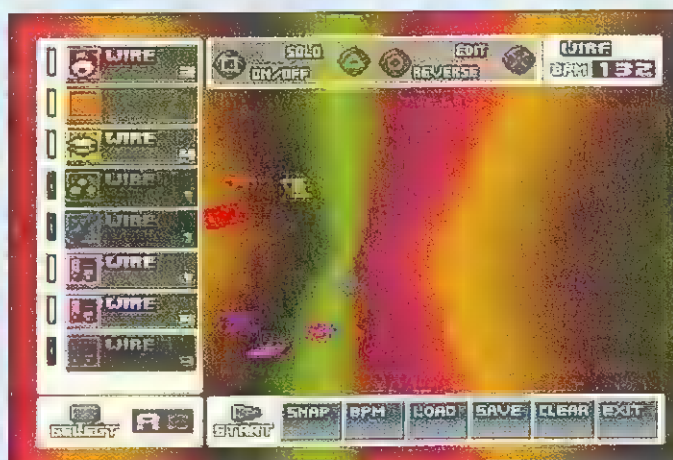


Après Parappa The Rapper, Spice World, Kula World et Kurushi, Sony continue sur sa lancée de jeux musicaux. Cette fois-ci,

Sub vous propose de mixer des tas des sons, dans des environnements "space" et planants, avec pour seul guide un dauphin. Aux commandes de ce mammifère marin, vous évoluez dans un immense océan. Quelques warp zones disséminées ça et là, représentées par des grosses pierres, vous transportent à chaque fois dans un univers différent, avec sa propre musique, son rythme, ses bruitages et ses décors. Ensuite, vous mixe-

On peut remixer les musiques.

Chaque piste est représentée par un objet sur le graphique.



rez à loisir les mélodies avec une grande liberté : vous pourrez enchaîner, sampler, répéter, varier le ton et la vitesse, changer les morceaux à votre guise. A la fin du mixage d'un nouveau

morceau, d'autres warp zones s'ouvrent à vous. Le mélange de tous ces éléments donne un environnement très "new age", plutôt dépayçant. Malgré les apparences, on est loin de Treasure of the Deep, et finalement plus proche du principe de Spice World. Sub est donc à jouer à tête reposée, dans le calme. Il n'y a pas de défi à proprement parler, il s'agit plutôt de se laisser porter, relax, en découvrant des nouveaux décors toujours plus zen, entre les forêts, les cristaux et les poissons.

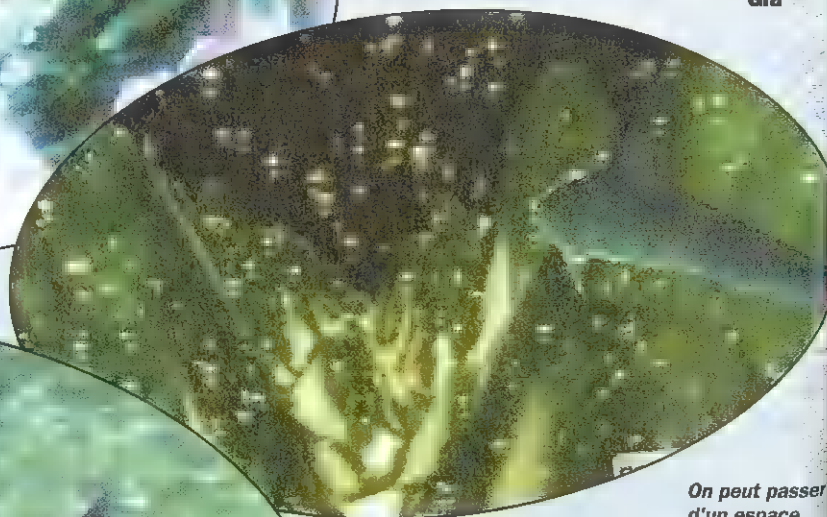
Gia

48

Sub



Ne dirait-on pas une mer de diamants ?



Atlantis inspire toujours autant les créateurs.

On peut passer d'un espace à un autre quand les flèches apparaissent à l'écran.

EDITEUR : SCEE

USA : DISPONIBLE

FRANCE : SEPTEMBRE

PR
Les d
de t

TIPS

Tips, codes action
replay... tout y est !

JEUX

Un max de cadox
à gagner

HOT LINE

Tous les mercredis de 14h à 18h
réponse dans la 1/2 heure
à toutes vos questions

3615

TCPLUS

PREVIEWS

Les dates de sortie
de tous les jeux

TESTS

Pour savoir ce qu'en
pense la Rédac'

NEWS

Les infos de dernière minute
en direct de la Rédac'

warp zones
mélange de
donne un
"new age",
Malgré les
oin de Trea-
finalément
pe de Spice
c à jouer à
le calme. Il
proprement
de se lais-
découvrant
rs toujours
forêts, les
ons.

Gia

On peut passer
d'un espace
à un autre
quand les flèches
apparaissent
à l'écran.

EDITEUR : NINTENDO

JAPON : DISPO

FRANCE : FIN 1998

A lors que le Japon vit déjà au rythme des monstres de Nintendo, la saga Game Boy s'apprête à débarquer en septembre prochain aux USA et en Europe. Un RPG d'un genre un peu particulier... Vous incarnez un jeune homme qui va se voir attribuer le titre de "Pokemon Trainer" (entraî-

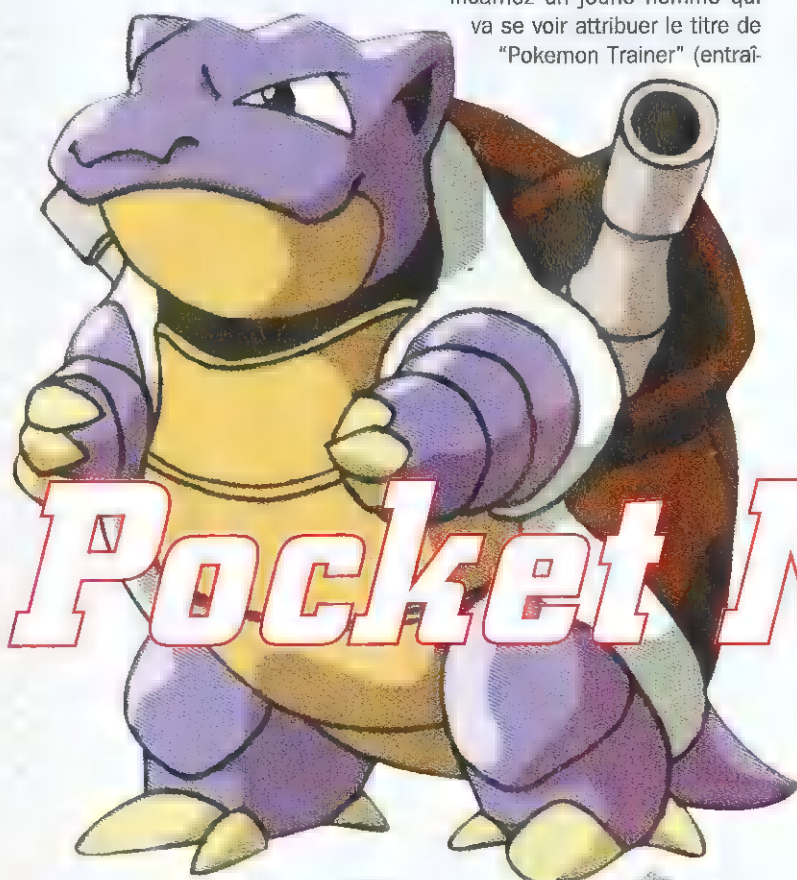
neur de Pocket Monsters). Partant avec un seul monstre en poche, il va falloir en réunir un maximum et mettre sur pied une équipe de choc. Le jeu reste cependant un RPG, et un véritable scénario sert d'ossature à l'aventure. Tous les villages sont basés sur le même modèle. On y a un "Poke", bâtiment où l'on peut faire reposer ses monstres pour les soigner. On peut aussi consulter un ordinateur possédant des sortes d'adresses Internet des personnages principaux du monde de Pokemon pour commercer. Et n'oublions pas le bureau de connexion, qui

POCKET PIKACHU

Voilà le dernier gadget qui fait fureur au Japon. A la différence du Tamagotchi, qui ne peut pas mourir, en fait vous n'avez pas besoin de le nourrir ou de le lever. Il suffit de le faire sautiller. Le but du jeu est de rester son copain, en lui offrant le plus d'énergie possible. Et pour créer de l'énergie, il faut l'attraper partout avec soi, accroché à sa ceinture, car le Pocket Pikachu est basé sur le mouvement. Le principe simple, mais tellement efficace.

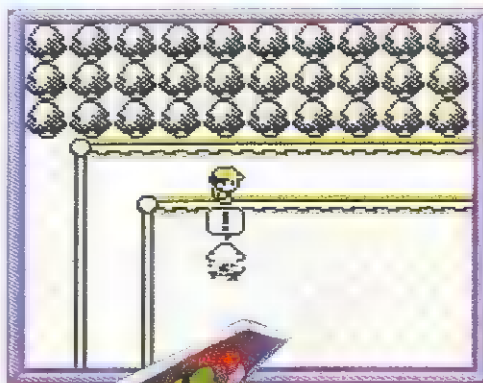


permet de jouer en Link avec une seconde Game Boy. Dans le magasin, vous pourrez acheter des potions et les fameuses "Monster Balls", nécessaires pour capturer les monstres. Enfin, il y a le Gym, le bâtiment qui abrite le Pokemon Trainer local. En entrant dans le Gym, on le défie. On acquiert des monstres par le commerce

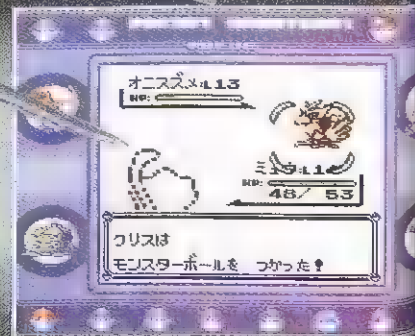
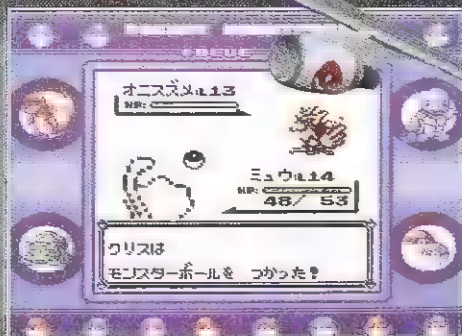
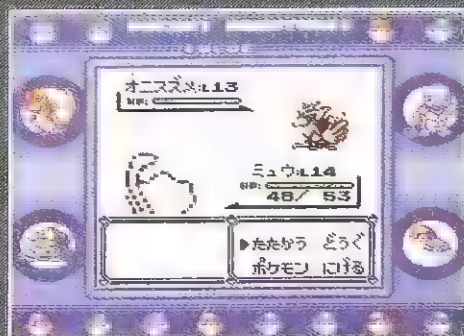


Pocket Monster

Vous êtes repéré et un duel va commencer.



Ana a décidé de mettre ses 747 à l'effigie des monstres de Nintendo. Du jamais vu !



Le monstre est affaibli. Il est temps de lancer une Monster Ball.

(ordinateur) seconde Game Boy découverte à un affrontement. Dans le pire des cas, son apparition permet de choisir de battre ou de capturer (il faut le faire de Monster Trainer), soit il est le défi lancé par l'adversaire. On l'on fait face. Il est alors inévitable que les Monster de vos monstres ou sous l'emprise d'un ennemi, vous devez vous en débarrasser par un autre jeu. Le jeu réside dans la gestion d'une équipe de 6 monstres semblant 151 monstres mais on en a 6 dans une équipe stockée dans la Poke. Il faut donc l'ordre d'apparition. C'est pourquoi de connaître chacun pour les utiliser. Ainsi,

LA P

C'est une véritable révolution. Depuis son introduction, les records de ventes en ont acheté des millions (plus de 10 millions déjà !). Outre sa popularité, elle constitue une véritable révolution technologique, avec la sortie de la première console portable. Elle est la première à avoir été conçue pour être utilisée dans les transports. Elle est la première à avoir été conçue pour être utilisée dans les transports. Elle est la première à avoir été conçue pour être utilisée dans les transports.



aut l'emmener
ceinture, car le
mouvement
est efficace.

en Link avec
e Boy. Dans
pourez ache-
es fameuses
nécessaires
monstres.
le bâtiment
mon Trainer
ans le Gym,
cquiert des
commerce

et



(ordinateur, liaison avec une seconde Game Boy), grâce à la découverte de capsules ou suite à un affrontement. Dans ce dernier cas, soit un monstre fait son apparition, que l'on peut au choix battre ou affaiblir pour le capturer (il faut alors disposer de Monster Balls pour l'enfermer), soit ils sont issus d'un défi lancé par un adversaire, et l'on fait face à l'équipe adverse. Il est alors impossible d'utiliser les Monster Balls, mais si l'un de vos monstres est trop faible ou sous l'emprise d'un pouvoir ennemi, vous pouvez le remplacer par un autre. Le secret du jeu réside dans la bonne gestion d'une équipe. On peut rassembler 151 monstres différents mais on peut en gérer que 6 dans une équipe. Le reste est stocké dans l'ordinateur du Poke. Il faut ensuite déterminer l'ordre d'apparition des monstres. C'est pourquoi il est important de connaître les pouvoirs de chacun pour élaborer des tactiques. Ainsi, un premier Poke-

mon pourra endormir ou paralyser l'ennemi avant de céder la place à un second Pokemon qui l'achèvera. En cas d'intrusion dans le Gym d'un Trainer local, il vous faudra affronter ses hommes les uns après les autres avant de l'affronter en personne. Autant dire que vous devrez bien vous y préparer. Sachez que les monstres gagnent en expérience au

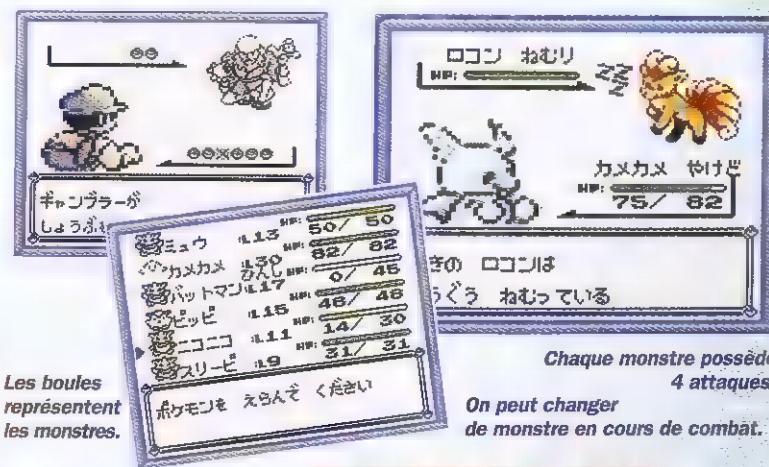
rythme des combats et peuvent se transformer deux fois pour acquérir leur apparence finale. Les attaques et pouvoirs évoluent en parallèle. Les niveaux, très vastes, cachent une multitude de bonus : ainsi la canne à pêche qui, sur le bord de mer, permet d'attraper des monstres aquatiques. Par endroits, des reliefs barrent la route. En acquérant des pouvoirs ou des

objets, on pourra les passer par la suite. Qui dit Game Boy, dit Link. Il existe pour le moment trois versions du jeu (rouge, vert, bleu), identiques à 80 %. Le reste se compose de monstres propres à la version du jeu. Dès lors que le joueur veut réunir tous les monstres, il devra se battre avec un ami ou échanger des monstres.

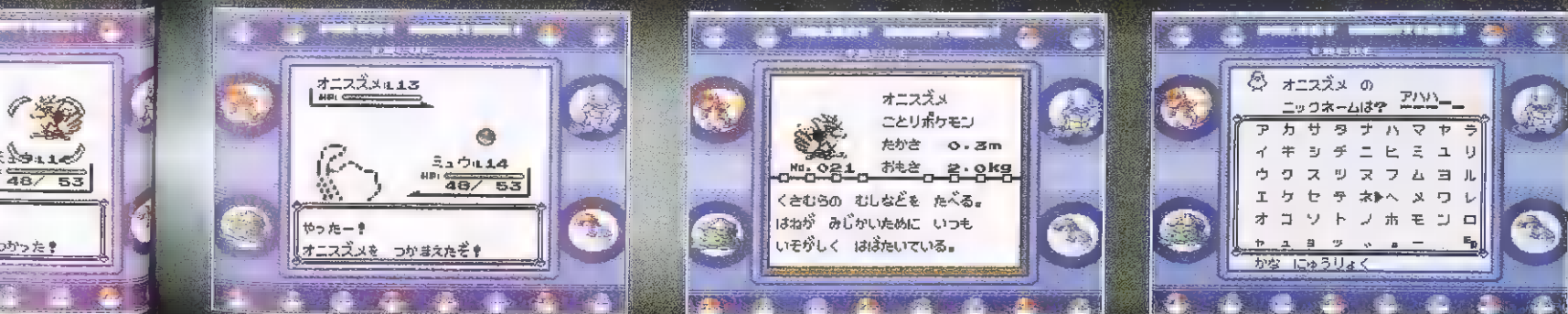
Kagotani San

LA POULE AUX ŒUFS D'OR

C'est une véritable manie pour Nintendo, une manie intarissable. Depuis son introduction en 1996, Pokémon n'arrête pas de pulvériser des records. Les deux tiers des possesseurs de Game Boy au Japon en ont acheté au moins un volet (soit 8,6 millions d'exemplaires vendus), donnant une nouvelle jeunesse à la portable vieillissante. Dans déjà ! Outre une tonne de produits dérivés (aliments, vêtements, papeterie, mangas), c'est le dessin animé qui a créé la légende, en instituant une nouvelle idole pour les jeunes : Pikachu. Vous souvenez-vous de la crise épileptique collective au Japon ? Elle a été bien vite oubliée : les cassettes vidéo explosent tous les records de location et la sortie du prochain film dans les salles japonaises devrait préparer le terrain pour la nouvelle déferlante sur N64 et Game Boy Color. Le chiffre d'affaires global lié à Pokémon représente plusieurs dizaines de milliards de francs.



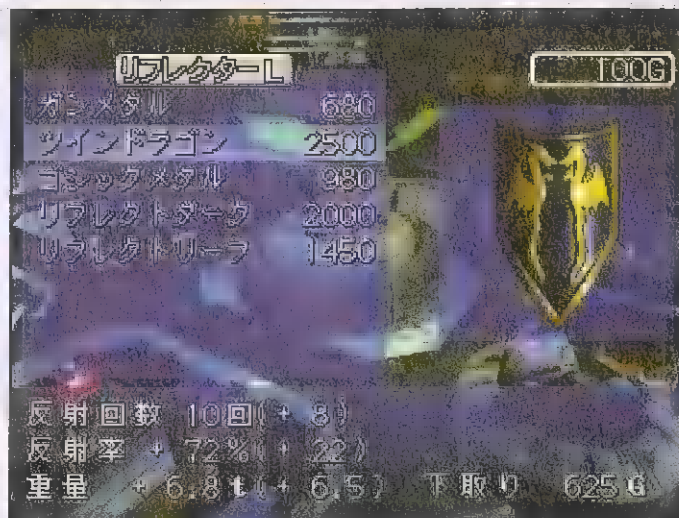
POKEMON GET !





52

Jaleco prépare son grand retour. L'éditeur, qui fait feu de tout bois, nous propose un clone de Pocket Monster. Pokémon est incontestablement la vedette du moment au Japon, et cela aiguise les appétits. Dans Dragon Seeds, il s'agit de trouver un maximum de dragons, de les élever et de les faire combattre. Jaleco propose évidemment quelques innovations. Ainsi, durant les combats, vous donner vos ordres à l'animal.



L'armurerie est un lieu important.

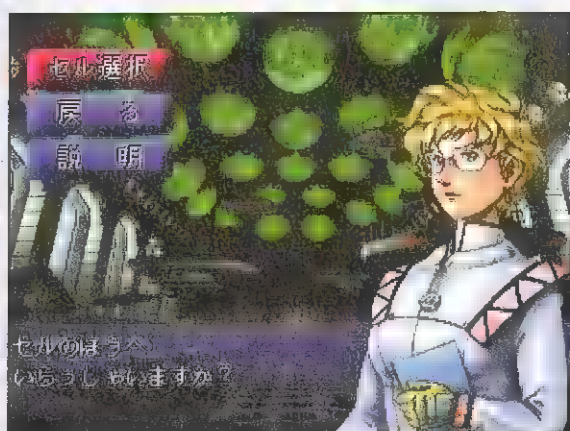
EDITEUR : JALECO

JAPON : AOÛT

FRANCE : NC

Ensuite, le jeu montre sous forme d'animation le résultat de votre choix tactique. Il faut donc bien anticiper les réactions de votre adversaire. Cela vaut pour les modes de jeu Scénario et Versus. Un dragon battu est un dragon mort... Second point marquant de Dragon Seeds: le

Dragon Seeds



Ici, on prélève des cellules pour cloner ses bêtes...

Le bar est un lieu de rencontre incontournable.



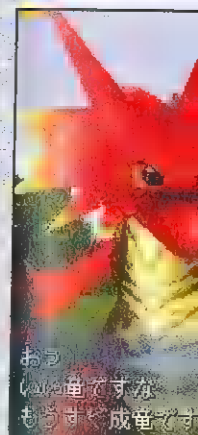
Memory Card Battler. A chaque fois que vous vous servez d'une carte mémoire pour sauvegarder une partie, le jeu constitue une équipe secrète de trois dragons et la sauvegarde. La composition diffère à chaque fois. L'option Memory Card Battler est accessible dans un lieu précis du jeu ou en mode Versus. Les combats se déroulent ensuite de la façon suivante. L'ordre d'apparition des dragons est fixé par le jeu. Pour gagner,

il faut battre ses trois adversaires. Un dragon continue le combat jusqu'à sa défaite. S'il gagne le combat, il passe au dragon suivant en récupérant 50 % des points de vie perdus. Outre le mode Vs et le Memory Card Battler, Jaleco a incorporé d'autres modes en Link. Dans le Gamble Battle, avant le combat, vous pariez des éléments d'équipement (armes, protections...); et dans le Dragon Trade, on peut même monnayer ses monstres. **Kagotani San**

L'animation du combat démarre une fois les commandes entrées.



Le dragon peut utiliser le "reflector" pour protéger.

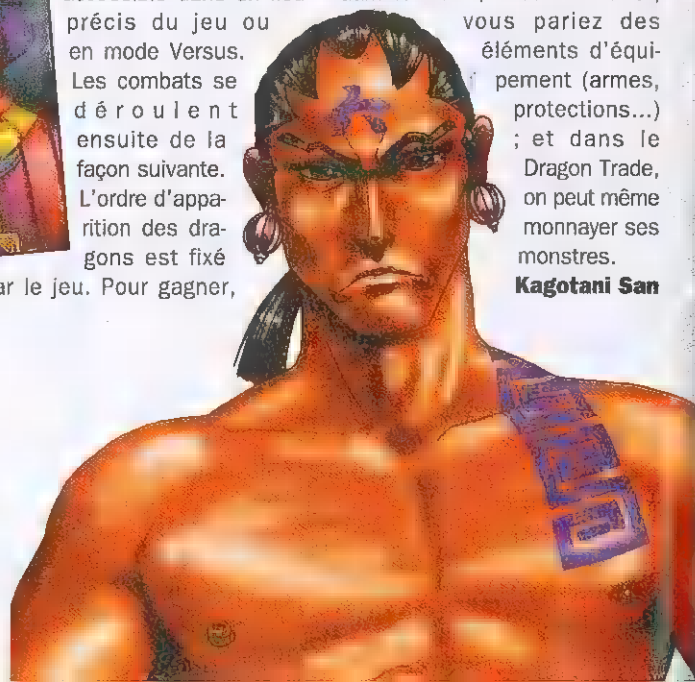


Cet enfant deviendra



Il existe plusieurs types de dragon.

Clone ses dragons pour permettre d'obtenir des bêtes...





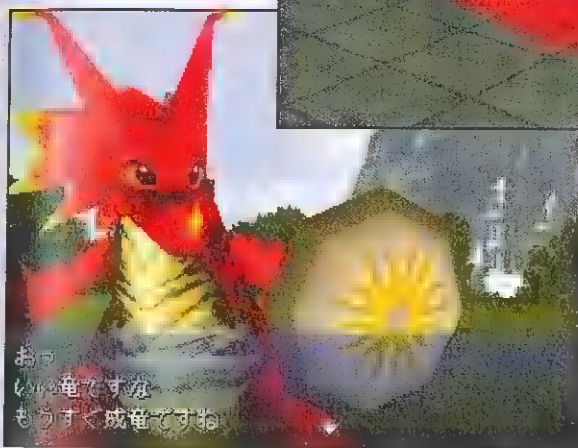
important.



Le dragon peut utiliser le "reflector" pour se protéger.



Les deux adversaires entrent leurs commandes en même temps.



Cet enfant deviendra peut-être un dragon redoutable...



Il existe plusieurs types de dragon.

Cloner ses dragons permet d'obtenir des bêtes plus fortes.



3615 Plus près des étoiles

U64

Nouveau!

Tapez 3615 U64

pour tout savoir sur l'Ultra 64 :

• Actualités • Trucs & astuces • Soluces

A consulter sans attendre :

un super catalogue de VPC !

Le Nouvel !	MARIO KAZOOIE	399 F
	MISSION IMPOSSIBLE	449 F
	HEARTHSTONE JIM 2D	449 F
	TONIC TROUBLE	449 F
	FT WORLD GRAND PRIX	449 F
L'occasion !	ISS 98	449 F

Consoles d'occasion + 1 manette 690 F

MARIO 64	199 F	GOLDEN EYES	290 F
MARIO KART 64	249 F	ISS 64	290 F
DIDDY KONG RACING	249 F	LAMBORGHINI 64	290 F
F1 POLE POSITION 64	249 F	EVILAI WARS	290 F
TURBOK	249 F	NAGANO 64	290 F
WALUIGI RACE	249 F	TOP GEAR RALLY	290 F
BOMBERMAN 64	290 F	YOSHI'S STORY	290 F
DUKE NUKEM 64	290 F		

En 1994 sortait le fameux *Daytona USA*, un succès énorme. Alors qu'il vient juste de terminer *Daytona 2*, son créateur, Toshihiro Nagoshi, présente un nouveau titre : *Spike*.

Spike est chargé de ressusciter le genre du beat'em all. Souvenez-vous des heures passées sur *Final Fight* à l'atter frénétiquement tout ce qui bouge. Alors que ce type de jeux avait quasiment disparu sur 32 bits, l'AM2 nous propose un jeu au goût de revenez-y. Fini la 2D, bonjour la 3D sauce Model 3 Step 2 ! Vous devez délivrer la ville de l'emprise d'un puissant gang. Pour ce faire, vous devrez araser les rues à la seule force de vos petits poings.

Vous pourrez quand même ramasser divers objets en route pour vous en servir comme assommoir. Vous récupérerez également les armes sur les ennemis, et si vous vous trouvez vraiment démuni, attrapez un adversaire et balancez-le sur ses copains ! Bref, aucune règle dans ce jeu. Tout est bon pour vaincre l'ennemi. Par contre, rien n'a encore été dévoilé sur la destruction de décors.

Le jeu est en 3D, avec un rendu dont seul le Model 3 est capable. Chaque niveau correspond à un endroit précis de la ville (entrepôts, centre commercial...). Si les combats se déroulent à la manière d'un *Virtua Fighter*, il semble qu'on pourra se déplacer dans les décors sui-

vant des commandes analogiques gérant l'espace 3D à 360 degrés. A noter que les coups et les voix sont repris directement de VF3. Normal, car une bonne partie de l'équipe de VF a travaillé sur *Spike*. Culture d'entreprise ! Et ce n'est pas tout, car l'AM2 nous offre une grande première : la possibilité de jouer à quatre joueurs en même temps. Les bornes sont alors connectées par un câble de fibre optique (au débit très rapide !). Chaque personnage suit son chemin différent, mais le jeu propose aussi de nombreux passages communs. Alors, nouvelle série à succès en vue pour Sega ? Réponse dans les salles d'arcade...

Kagotani San

A deux, jouez au freesbee avec un ennemi !

Spike

54

Les menaces viennent de partout !

Cette première version sur Model 3 Step 2 semble superbe.

Spike s'inspire assez largement du thème de *Street of Rage*.

Répète, si t'es un homme...

L'héroïne possède les mêmes attaques que Shara dans VF3

me.

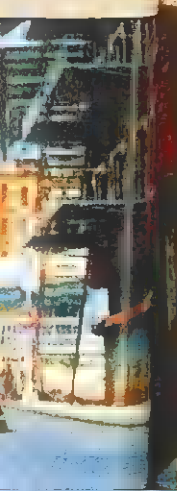
ur,



A deux, jouez
au freesbee
avec un
ennemi !



un homme...



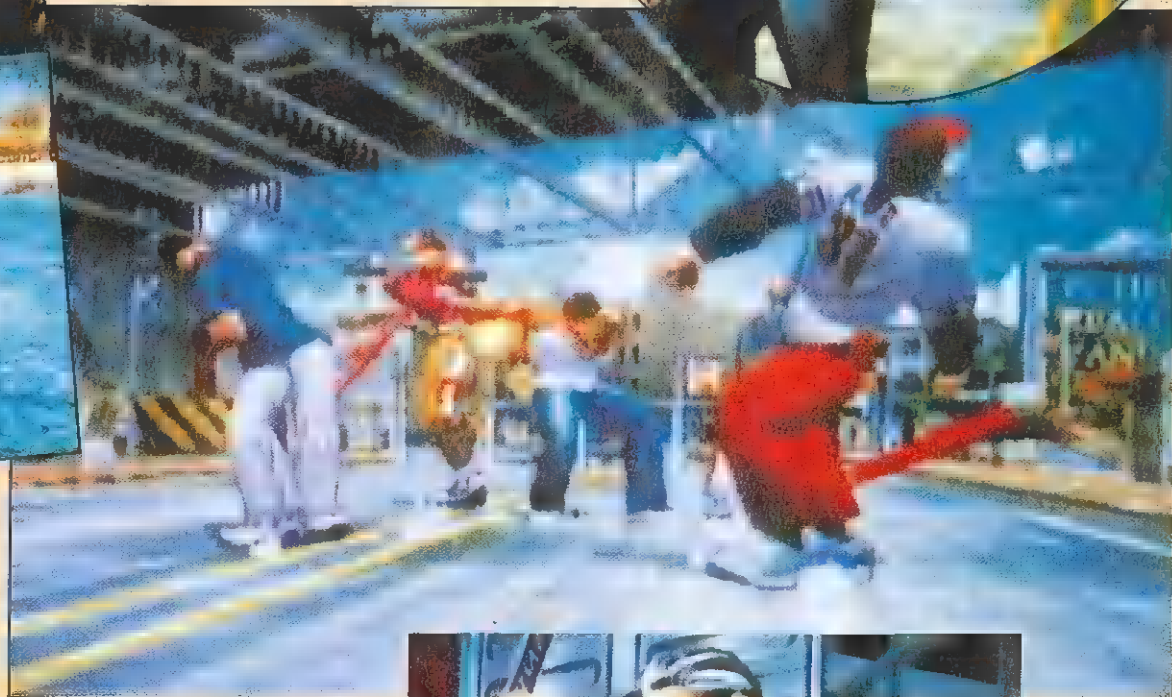
La satisfaction
du travail
bien fait.



Vous pouvez concentrer
votre énergie pour asséner
un coup puissant.



Dégagez le
passage à coups
de chaîne.



55

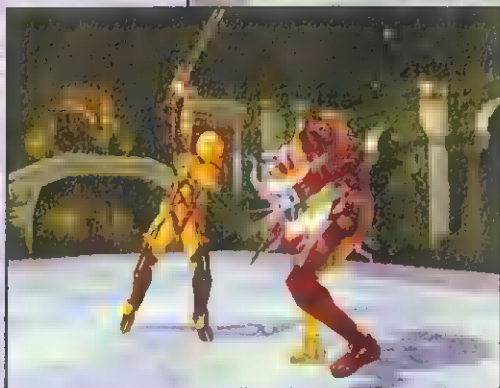
L'héroïne
possède
les mêmes
attaques que
Shara dans VF3.



Spike
ressuscite
le genre
oublié du
beat'em all.



L'arme pénètre dans le sol pour transpercer l'ennemi.



Ivy possède une arme polymorphe, très pratique.

Namco frappe très fort ! Soulcalibur est un nouveau jeu de baston qui fait suite au déjà célèbre Soul Edge. De nouveaux personnages, des coups spéciaux monstrueux, voilà qui va calmer bon nombre de ses concurrents. Dernier jeu de combat 3D en date chez Namco, Soulcalibur est chargé de relancer la marque sur le marché de l'arcade. Au premier abord, le jeu semble plus fin graphiquement que son grand frère et un peu plus abouti que Tekken 3. Certes, les mouvements et les Combos sont très rapides et bien animés, mais les décors ne sont cependant pas très complexes. En effet, le fond de l'écran est constitué

Soulcalibur



Une vue imprenable !

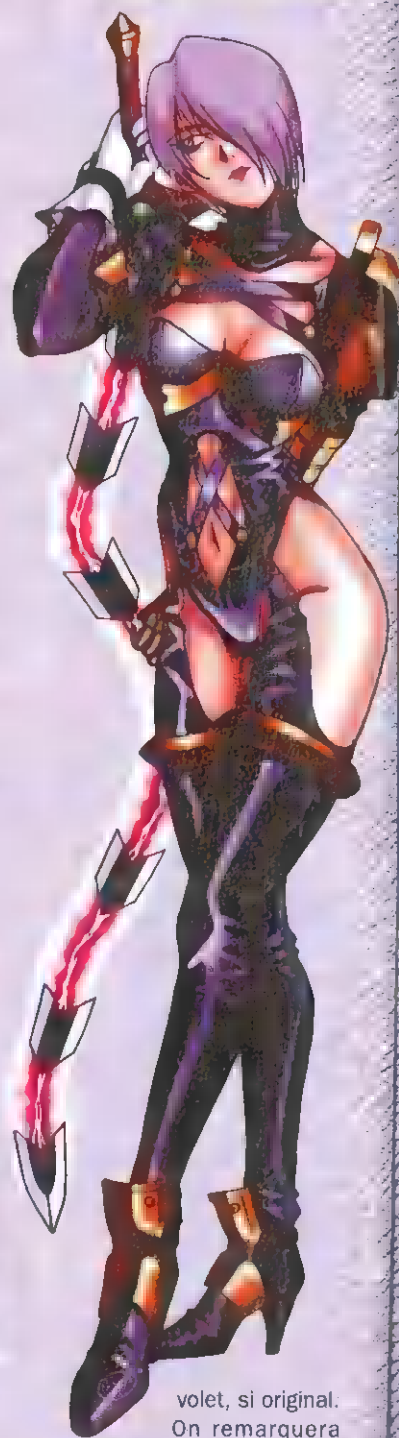


de plusieurs plans 2D simulant un effet 3D, et l'aire de combat est quasiment tout le temps la même : une surface plane. A ce sujet, on peut regretter la disparition du décor avec les herbes hautes du premier



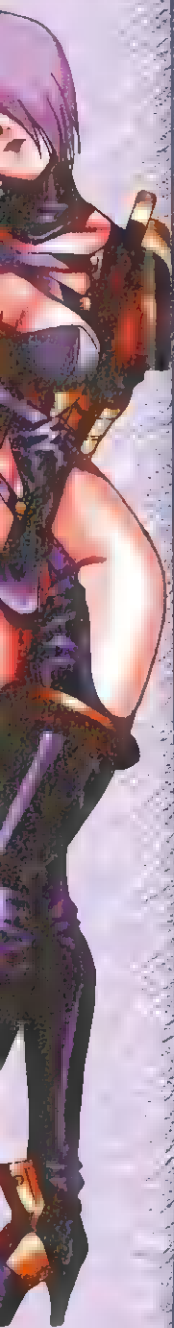
Du haut de ses 46 ans, Voldo consulte souvent le Dr Kilik pour une séance de massages.

■ dire que Okinawa refusait l'usage des armes...



volet, si original. On remarquera un nombre assez important de niveaux sur des plans d'eau. Hélas, la surface reste tristement plane, sans vague ni remous. Dommage. En fait, l'attention a été portée sur les personnages et les effets spéciaux, ne laissant pas trop de ressources pour les décors. Attention tout de même, n'allez pas croire que le jeu soit "moche", bien au contraire. En ce qui concerne le jeu, les commandes sont assez simples et on peut réaliser des Combos

sans être
Voici un jo
monde : se
sont utilisés
et des com
boutons per
des prises d
répétés su
borne perm
son person
huit directi
une attaque
caractère se
déplacement
dans un es
de Namco s
du Ehrgeiz
propose de
analogiques.
Autrement, S
son lot de no
inédits, pers
tout frais...
versions du
Japon, USA
naise traduit
Corée (où le
remplacé par
Royaume-U
de nunchaku)
Namco mise
beaucoup
sur ce titre.
Il est vrai
que le premier
volet et son
évolution,
la version
dite 2.0,
n'avaient pa
contré grand
en arcade. Ce
en profitan
popularité a
Soul Edge su
l'éditeur espè
un raz de ma
celui que Tekk
les habitués d
s'en souvien



PLEIN LES YEUX !

Une chose est certaine : Namco aime le grand spectacle. Avec Soulcalibur, le joueur en prend plein les mirettes. Effets de transparence, lissage... textures magnifiques, fluidité des mouvements. J'en passe et des meilleurs.

Taki transperce Astaroth à l'aide de ses deux katanas.

Disons que certains à Namco aiment bien Virtua Fighter.



Une jambe de Taki, c'est aussi efficace qu'une arme blanche.

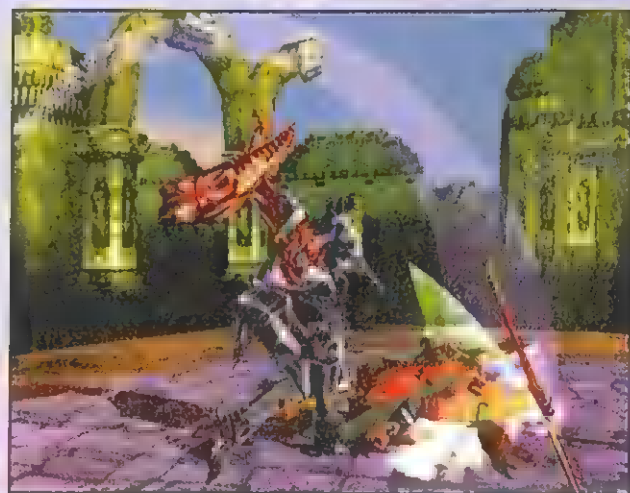


Astaroth est d'un style très bourrin et redoutable.

Un bon jet de lance-flammes, c'est toujours marrant !



Nightmare a des arguments très tranchants...



sans être un fondu du pad. Voici un jour ouvert à tout le monde : seuls quatre boutons sont utilisés, dont un de garde et des combinaisons de deux boutons permettent de réaliser des prises de corps. Des coups répétés sur le joystick de la borne permettent de déplacer son personnage dans une des huit directions afin d'ésquiver une attaque. Cela procure un caractère semi-analogique aux déplacements des combattants dans un espace 3D. Le jeu de Namco se distingue en cela du Ehrgeiz de Square qui, lui, propose de réelles commandes analogiques.

Autrement, Soulcalibur propose son lot de nouveautés : niveaux inédits, personnages tout beaux tout frais... A noter que quatre versions du jeu sont prévues : Japon, USA (version japonaise traduite en anglais), Corée (où le samouraï sera remplacé par un autre perso), Royaume-Uni (pas de nunchaku). Namco mise beaucoup sur ce titre. Il est vrai que le premier volet et son évolution, la version dite 2.0, n'avaient pas rencontré grand succès en arcade. Cette fois, en profitant de la popularité acquise par Soul Edge sur Playstation, l'éditeur espère bien réaliser un raz de marée comparable à celui que Tekken avait provoqué, les habitués des salles d'arcade s'en souviennent.

Kagotani San





Après avoir épuisé la série des Street Fighter, et bientôt celle des X-Men et super-héros de Marvel, Capcom, le roi de la baston, se décide à renouveler son fonds de commerce avec un nouveau titre tiré de l'arcade, Rival Schools.

Comme son nom l'indique, ce jeu met en compétition différents lycées japonais. Parmi les combattants, on retrouve des joueurs de base-ball, des footballeurs, des petites sailors, des fullos, et des tas d'autres caricatures de la faune lycéenne nippone. On compte ainsi 14 persos de base, auxquels viendront s'ajouter quelques combattants cachés. En arcade, Rival

Schools reprend le bon vieux principe de X-Men Vs Street Fighter, avec des équipes de deux complices qui peuvent s'entraider en exécutant, par exemple, des Furies en duo, ou en se redonnant de l'énergie en s'embrassant (seulement pour les filles). Pour gagner, il faut donc connaître les combinaisons entre les deux combattants, afin de profiter au maximum de leurs talents respectifs.

La borne Rival Schools brille par ses graphismes de folie, sa maniabilité exemplaire et ses enchaînements déliants. Sur Playstation, le jeu devrait faire des étincelles. Espérons que le principe des combats en équipe sera conservé à l'identique, et

non pas comme dans X-Men Vs Street Fighter, où le coéquipier, un peu vache, n'intervenait que de façon ponctuelle au cours de l'affrontement. Enfin, il ne faudra pas s'étonner si on voit bientôt débarquer un Star Gladiator Vs Rival Schools. Capcom serait bien capable de nous pondre un titre dans le genre...

Gia

En bas de l'image, vous apercevrez vos acolytes, qui se tiennent prêts à agir.

Rival Schools, Ut

58

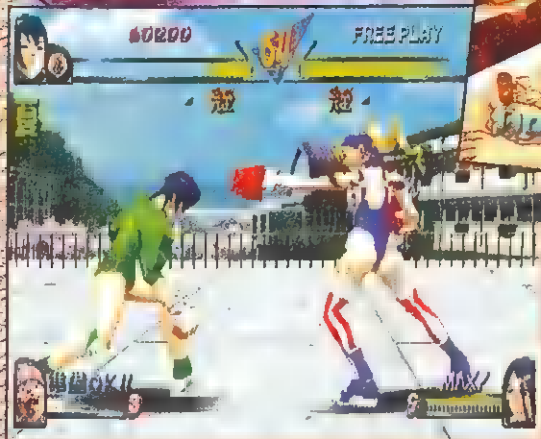


Lors des chopes, l'angle de vue est vertigineux.

Comme dans X-Men Vs Street Fighter, certaines Furies se font à deux.



Ce genre de co de faire très, tr



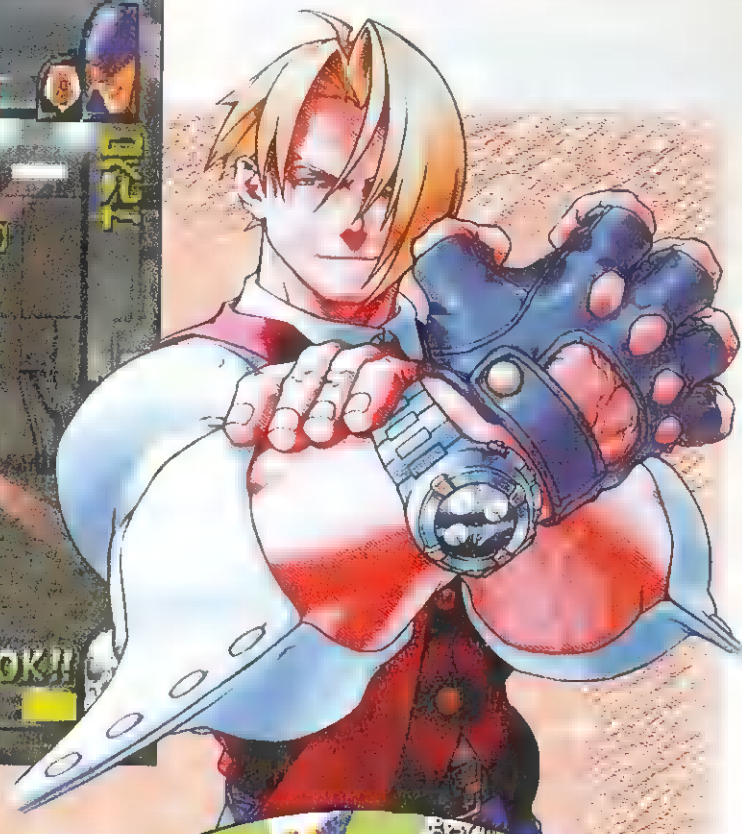
Les jeunes demoiselles combattent dans des tenues très, très sport, dites donc...



En bas
de l'image,
vous apercevez
vos acolytes
qui se tiennent
prêts à agir.



Et voilà le travail ! Ça se passe
de commentaires.



Is United by Fate

59

Ce genre de coup a pour coutume
de faire très, très mal...

Les effets de lumière
sont spectaculaires,
surtout lors des Furies.

Les bisous :
rien de tel pour
récupérer de
l'énergie !



EDITEUR : CAPCOM

JAPON : ÉTÉ

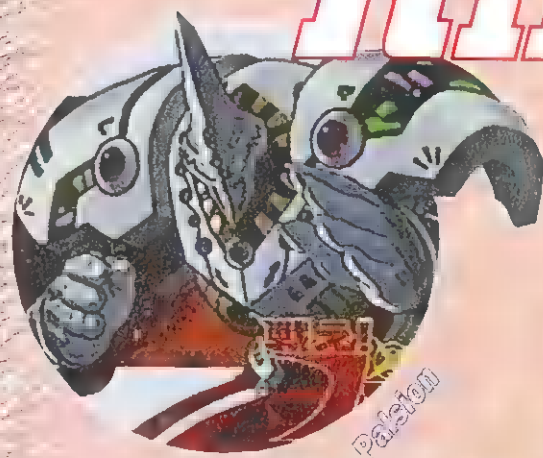
FRANCE : N. C.



Diana



Dixen



Pafeton



Rafaker

Après l'échec cuisant de sa série Cyberboots, Capcom sort Kikaido, un jeu de combat 3D (comme Cyberboots) qui met en scène des robots (comme Cyberboots) !

Dans la série "je recycle mes routines de programmation et mes méchas", ce nouveau titre de combat rappellera des souvenirs aux quelques joueurs qui ont acheté Cyberboots 3D.

Heureusement, ils ne sont pas bien nombreux. En revanche, les amateurs d'animés nippons sont moins rares, et il reconnaîtront sans peine le design de célèbres

robots des séries nippones. Capcom n'a pas lésiné sur le plagiat, et ses sources d'inspiration sont multiples : "Super Robots", "Evangélie"..., tout y passe. Capcom s'est arrangé pour que ses persos soient suffisamment ressemblants pour appâter le chaland.

Outre son air de déjà vu, le jeu n'innove pas vraiment. On note la présence d'un mode Duel, une épreuve de force entre deux combattants façon Samurai Spirits. Les robots se retrouvent au milieu d'une arène et mesurent leur puissance dans une sorte de bras de fer. Et on remarque au passage que les décors sont assez pauvres et les graphismes pixélisés. Bah, on peut tou-

jours espérer une version finale un tantinet plus jolie... Les coups spéciaux sont de la veine de ce qui se fait de mieux dans le monde des robots de l'animation japonaise. C'est aussi l'occasion d'un assez chouette zoom sur l'action, à la manière de Tekken 2.

Pour assurer quelque succès à son titre, dont on peut d'ores et déjà prévoir l'adaptation prochaine sur console, Capcom s'apprête à produire un animé pour la télévision japonaise. Il faut dire que la séquence d'introduction du jeu ressemblait déjà à une bande-annonce... Mais cela est-il vraiment suffisant pour éveiller l'intérêt des joueurs ?

Kagotani San

Kikaido



Chacun de vos coups donne lieu à de superbes effets spéciaux.



Ce gros robot tout droit sorti de Cyberboots attaque son ennemi à coups de vrille géante.



Un duel d'une violence



Ce laser géant es animés japonais.



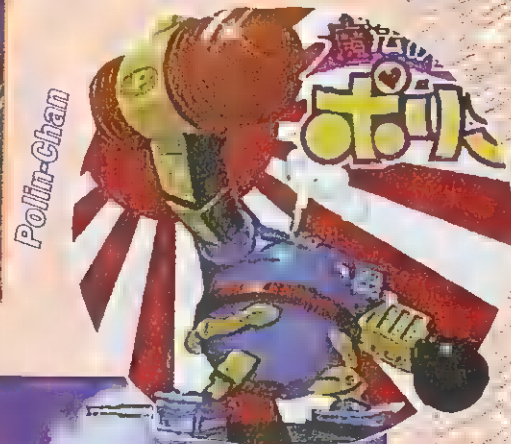
Les décors sont assez plats et monotones...



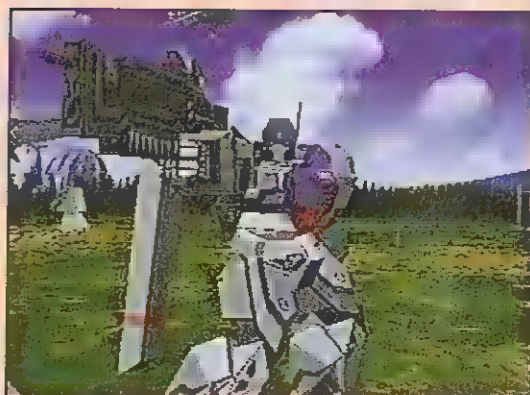
La forte connotation japonaise du design réserve le titre pour le marché nippon.



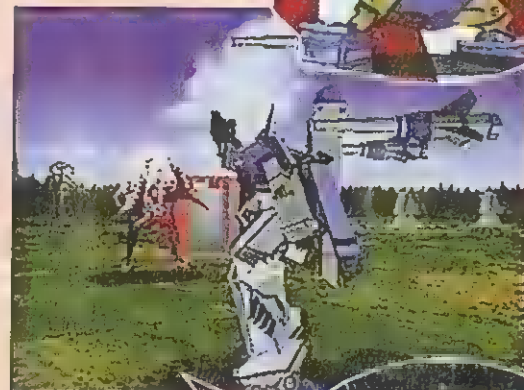
Pas de pitié contre bou-boule, une des progénitures de l'énorme pandouille... Mécanique et gras !



Un duel d'une violence paroxystique.



Un gros gun est toujours bien utile pour survivre.



Ce laser géant est un classique des dessins animés japonais.



L'épreuve de force a commencé !



Wizdak





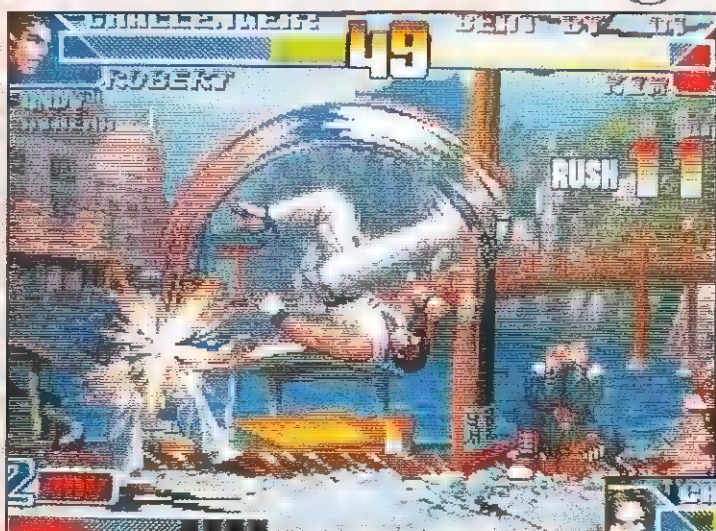
62

The King of Fighters

A chaque année son King of Fighters. Cinquième volet de la série, cette mouture 98 est peut-être le dernier épisode d'une saga qui s'essouffle...

Autant vous prévenir de suite, KoF'98 ne présente quasiment rien de nouveau. Il fait un peu office d'épilogue à un scénario débuté par l'édition 94. SNK présente son jeu comme une sorte de synthèse de la saga destinée à clore en beauté un glorieux chapitre de son histoire. Le jeu obéit aux mêmes règles que KoF'97. A noter deux innovations de jeu, cependant : en mode Advanced, on accède à un niveau d'énergie supplémentaire à chaque fois que l'on

sûr de nouveaux pouvoirs... Quant aux personnages, on ne peut pas dire que le cheptel se renouvelle, mais au moins, il est au grand complet. Tous les combattants de la série sont présents : 38 personnages ! Ça en fait du monde ! Et la fête promet d'être somptueuse, graphismes et animations ayant été particulièrement peaufinés, de même que l'ambiance sonore. Bref, ce volet 98, probable conclusion de la série, pourrait bien être une véritable apothéose. On devrait encore battre des records en matière de stockage sur cartouche. Fin de la série, vraiment, disparus pour toujours, Chris et Billy ? Peut-être pas. Sous la



Bizzare... Kim vient de réaliser un Combo démoniaque et Mai et Billy, au second plan, se cachent les yeux comme si c'était leur compagnon qui se prenait tout dans la figure. Drôle de réaction...

perd un personnage. Ainsi, des trois niveaux de base, on arrive à cinq quand il ne reste plus qu'un combattant dans son équipe. Dans le mode Extra, le temps de charge de sa concentration d'énergie (A + B + C) se raccourcit à chaque fois qu'on perd à nouveau un personnage. Cela donne un petit avantage au joueur en difficulté. Les renversements de situation de dernière minute ne sont ainsi pas rares. Ah, j'oubliais : il y a bien

forme que nous connaissons, c'est la fin (snif !) mais SNK se préparerait à attaquer une nouvelle génération de King of Fighters. 3D ou 2D ? Neo Geo MVS, Hyper Neo Geo ou SK-V Naomi ? La rumeur prétend que le jeu restera en 2D. Il est vrai que les jeux en deux dimensions ont encore de beaux jours devant eux... et se révèlent beaucoup moins onéreux au développement.

Kagotani San



EDITEUR : SNK

JAPON : ÉTÉ 98

FRANCE : N. C.

Les vétérans n'ont pas pris une ride et ont de nouveaux coups spéciaux, comme cette photo ne le montre pas...



Saisyu a des techniques de celle de Kyo.



L'équipe américaine le complexe d'Edip

QUE DU BEAU MONDE

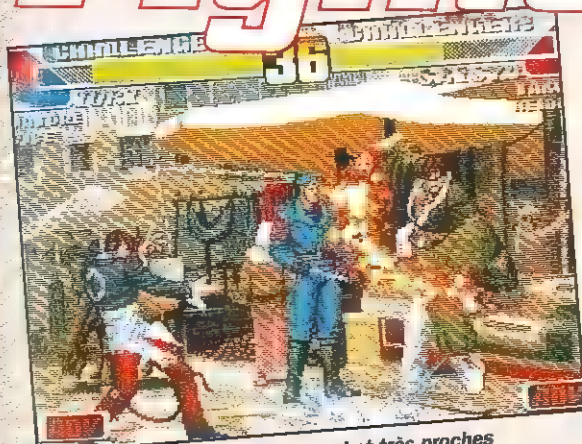
Si les nouveautés ne sont pas légion, les persos, eux, débarquent en masse. Jamais jeu de combat n'avait regroupé autant de personnages et de styles de combat différents. SNK finit sa série en beauté, c'est le moins que l'on puisse dire.



La charmante Chizuru contrée par l'infâme Helder.
Remarquez qu'elle se prend beaucoup de dégâts...

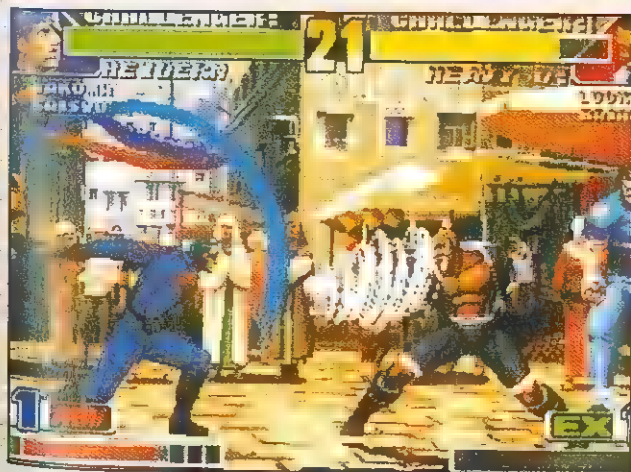
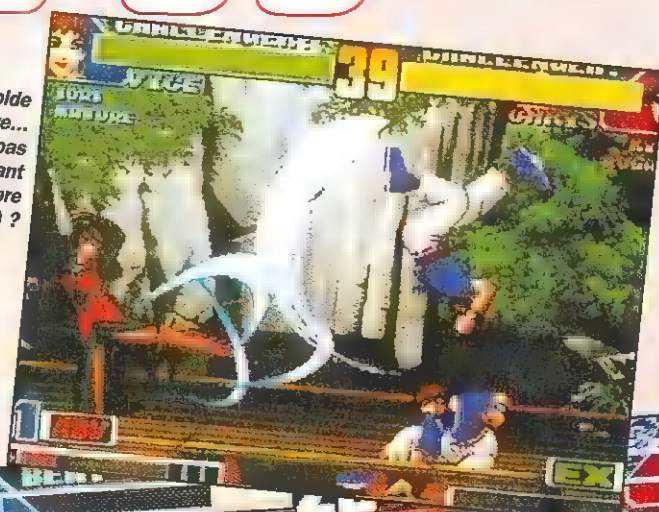
ot Fighters '98

63



Saisyu a des techniques de combat très proches de celle de Kyo.

Plus rapide que son ombre...
Chris ne serait-il pas un descendant du célèbre Lucky (Luke) ?



L'équipe américaine, à droite, contre l'équipe des "pères": le complexe d'Œdipe n'est pas toujours cultivé.



Kensou se fait avoir comme un débutant.
Voilà plus de cinq ans que Joe de Fatal Fury sort ■ même attaque...

ARCADE

Preview

EDITEUR : SNK

JAPON : 11/98

FRANCE : N. C.



La moto n'est pas là pour le plaisir des yeux. Détruisez-la au plus vite.

Ces tentacules ont une fâcheuse tendance à se déplacer rapidement.

A lors que le premier **Beast Busters** est passé totalement inaperçu au Japon, SNK nous annonce la suite. Cela a un air de *The House of the Dead*... Nous sommes en 2009, dans un Tokyo qui s'étend désormais sur le Pacifique. Dans la mégapole rebaptisée Neo Tokyo Port Town,

une étrange maladie se répand rapidement : les habitants se transforment en monstres. La souche du virus aurait été diffusée à partir du ISPH (International Specialized Pathologies Hospital). Bien sûr, c'est là que votre boulot commence... Sur les brisées de l'AM1 (Sega), SNK nous a concocté un titre "surprise" aux airs de clone. La borne est très semblable à celle de *Gun Blade N.Y. (AM3)*, même si l'arme est plus originale, puisqu'on la recharge en actionnant la pompe (comme un

fusil à pompe normal). Un bouton permet aussi d'envoyer des grenades. Au fil des stages, on peut récupérer de nouvelles armes et des items (vies supplémentaires, etc.). Et ce n'est pas tout, on peut aussi augmenter la puissance de ses grenades (3 niveaux) : grenade, canon personnel, laser tiré d'un satellite. Le jeu est gore à souhait et les corps partent en lambeaux morceau par morceau comme dans le hit de Sega. Bref, le sang coule à flots ! Selon la manière dont vous détruisez les ennemis, vous engrangez des points de bonus, cela permet une certaine émulation dans les parties à deux.

Kagotani San

Beast Busters

Second Nightmare



Comme dans *House of the Dead* sur Saturn, l'hémoglobine est verte. Les zombies ne sont plus ce qu'ils étaient...



Zombies, chauves-souris... Vous n'avez pas déjà vu ça quelque part ?

Il va falloir détruire chacune des parties du corps de ce monstre. Quelques bombes devraient faire l'affaire.

FU
R.

En partenariat

SNK

IN 98

N.C.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Découvrez en **exclusivité**
chez **Micromania**

*les premières images du plus grand Salon International
du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !*



LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR
DANS TOUS LES MICROMANIA

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98



PlayStation

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

LA PLAYSTATION
+ LA DUAL SHOCK

Joy-pad analogique vibrant : les sensations que vous ressentirez vous transporteront dans une nouvelle dimension !

990F

LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION



Le nouveau jeu de baston aux enchaînements rapides, aux graphismes époustouflants et aux personnages énormes ! Un jeu innovant contre



attaques et aires de combats limitées. À ne pas manquer !



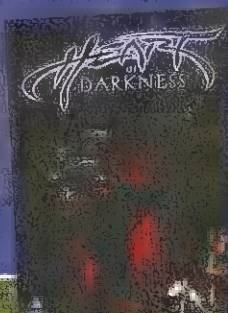
Touring Car : 8 pays, 48 étapes, 12 voitures, des dommages, réglages techniques et variations, étapes nocturnes, surfaces multiples, 5 vues différentes. L'intégrale de la simulation !!



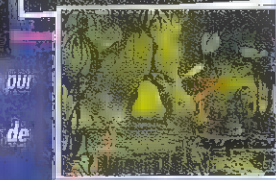
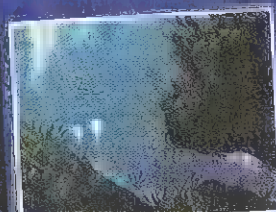
La nouvelle référence des simulations des créateurs de la gestion des courses.



La nouvelle référence des simulations des créateurs de la gestion des courses.



Un exploit technique pour un jeu de rêve : graphismes étonnants et réalisation parfaite d'un savant mélange.



Des heures de jeu à la fois en perspective.

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !

COUPE DU MONDE 98

Tous les quatre ans le monde entier retient son souffle pendant 90 minutes : la finale de la Coupe du monde EA SPORTS est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : Coupe du Monde 98. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de l'événement sportif le plus prestigieux : la Coupe du monde de football.

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football



Avec des zombies, des ruisseaux de sang, des décors et des personnages d'une beauté dévastatrice, ce nouvel épisode va encore loin dans le gore, dans le mystère, aussi : avec énigmes bien pensées et une aventure complexe, loin aussi dans le game-play, la durée.

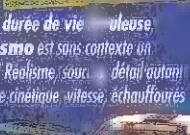
Voyage au cœur de l'horreur

de vie. Retrouver les survivants d'une ville zombifiée, un virus dévastateur, les décors et le bestiaire sont de toute beauté, et les nombreuses séquences cinématiques en font un véritable voyage à suspense. À déconseiller aux âmes sensibles.

GRAN TURISMO
La simulation course du siècle

Grâce au nouveau développement, l'incroyable se réalise : en exclusivité PlayStation, un jeu à couper le souffle !

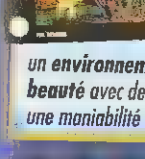
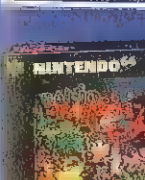
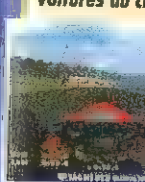
Possédant une durée de vie éternelle, Gran Turismo est sans contexte un Megahit ! Réalisme, souci du détail, animation graphique, que cinétique, vitesse, échauffourées avec la console ou un second joueur. Fluidité et bien une esthétique.

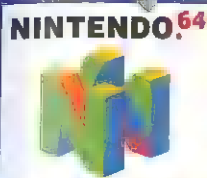


Découvrez en exclusivité chez Micromania

les premières images du plus grand Salon International du jeu vidéo au monde et des meilleurs jeux à venir !

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98





**LA NINTENDO 64
+ 1 manette**

Les nouveautés **NINTENDO 64**

F-1 WORLD GRAND PRIX

La simulation de course que nous attendions !
Un graphisme et une animation dignes de la
Nintendo 64 : courez sur les 17 circuits des
«Grands Prix» officiels ! Vous aurez également le choix entre les 27 pilotes et les 27
voitures du championnat. Ne manquez pas ce jeu incontournable
sur Nintendo 64.



NEW

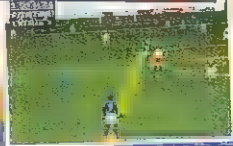
Plus fort que Mario 64, Banjo et
Kazooie, le nouveau jeu de plateforme
action arrive enfin sur votre console. En
incarnant Banjo
l'ours et Kazooie
l'oiseau, découvrez

un environnement 3D temps réel de toute
beauté avec des effets de lumière, une texture et
une maniabilité hors du commun.



NEW

EA SPORTS est le seul à
vous permettre de descendre
sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe
du Monde 98**. Ce jeu recrée une
ambiance extraordinaire autour de
l'événement sportif le plus
prestigieux : modélisation des 10 stades, séquences vidéos
présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique
des équipes...



Le jeu officiel
de la Coupe
du monde de football

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend
vos anciens jeux
PlayStation & Nintendo 64

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
à 29 € (10 minutes)

**PROMOTIONS
EXCEPTIONNELLES D'ÉTÉ
AU FORUM DES HALLES**

Vente
de jeux recyclés
repris dans
les Micromania

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 45 08 15 78

**GRATUITE
avec le 1^{er} achat !**

De nombreux privilèges avec la Mégacarte
et la mise sur des prix canons



8 NOUVEAUX MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 45 08 15 78 **NEW**

MICROMANIA BELLEVILLE
C.C. Belleville - Niveau -2 - 75003 Paris
Tél. 01 47 74 14 54 **NEW**

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie Champs - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 47 74 14 54 **NEW**

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Commercial - Niveau -2 - 93100 Créteil
Tél. 01 47 74 14 54 **NEW**

MICROMANIA AVIGNON
Centre Commercial - Niveau -2 - 84000 Avignon
Tél. 04 90 41 83 84 **NEW**

MICROMANIA BAYONNE
C.C. Bayonne - Niveau -2 - 64000 Bayonne
Tél. 05 57 30 57 54 **NEW**

MICROMANIA BREST
C.C. Brest - Niveau -2 - 29200 Brest
Tél. 02 97 77 77 74 **NEW**

MICROMANIA BUREAU
C.C. Bureau - Niveau -2 - 63000 Clermont-Ferrand
Tél. 04 77 41 83 84 **NEW**

Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie Champs - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 47 74 14 54

MICROMANIA ITALIENS
Passage des Princes - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 47 74 14 54

MICROMANIA MONTPARNASSE
Rue Rennes - Niveau -2 - 75006 Paris
Tél. 01 45 49 10 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial - Niveau -2 - 92000 La Défense
Tél. 01 47 74 14 54

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial - Niveau -2 - 93006 Aubry-sur-Bois
Tél. 01 48 65 11 11

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial - Niveau -2 - 93000 Les Ulis
Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA EVRY 2
Centre Commercial - Niveau -2 - 77000 Evry
Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial - Niveau -2 - 93000 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial - Niveau -2 - 93060 Noisy-le-Grand
Tél. 01 44 25 11 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial - Niveau -2 - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial - Niveau -2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 32 91 11 11

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C.C. Belle-Épine - Niveau -2 - 94561 Belle-Épine
Tél. 01 85 28 55 55

MICROMANIA IVRY GRD
Centre Commercial - Niveau -2 - 94200 Ivry
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Commercial - Niveau -2 - 59000 Saint-Quentin
Tél. 03 43 25 23 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial - Niveau -2 - 95000 Cergy
Tél. 01 34 74 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Commercial - Niveau -2 - 93100 Créteil
Tél. 01 47 74 14 54

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial - Niveau -2 - 76000 Rouen
Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour - Niveau -2 - 31127 Portet-sur-Garonne
Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - Niveau -2 - 84000 Avignon
Tél. 04 90 41 83 84

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial - Niveau -2 - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 14

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial - Niveau -2 - 83160 Vallettes-Var
Tél. 04 93 62 01

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial - Niveau -2 - 06700 St-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 62 01

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial - Niveau -2 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial - Niveau -2 - 69000 Lyon
Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA ST-PRIEST
Galerie Auction - Niveau -2 - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURLILLE
Centre Commercial - Niveau -2 - 59700 Lille
Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial - Niveau -2 - 59650 Lille
Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial - Niveau -2 - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial - Niveau -2 - 51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 52 77

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial - Niveau -2 - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 60

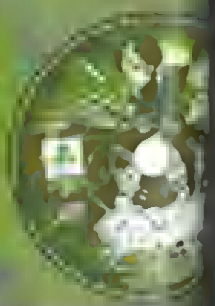
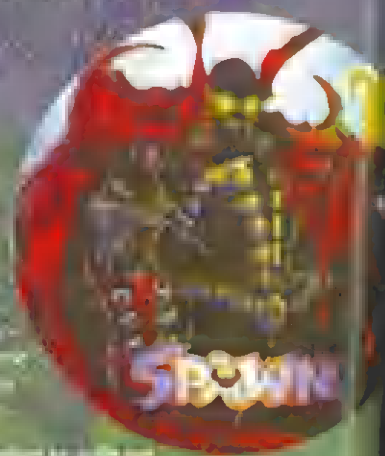
**GARANTIE MICROMANIA
1 AN
SUR TOUS LES JEUX**

rectification aux données personnelles vous concernant

68



est devenu par conséquent facile, au point de mériter, après consultation, l'approbation de la part de la Commission, la démission de l'actuel président en 1999, en accordant l'indemnité. En 2000, selon les mêmes procédures, il y aurait eu un vote une nouvelle fois contre la démission du vice-DO. Néanmoins, quand

[illegible]

1. **Identify the main idea** of the passage.
 2. **Identify the supporting details** that provide evidence for the main idea.
 3. **Identify the author's purpose** for writing the passage.
 4. **Identify the author's tone** or attitude toward the subject.
 5. **Identify the author's point of view** on the subject.
 6. **Identify the author's bias** or prejudice.
 7. **Identify the author's style** or language.
 8. **Identify the author's audience** or readership.
 9. **Identify the author's thesis** or central argument.
 10. **Identify the author's conclusion** or final statement.

Copyright © 2006 by John Wiley & Sons, Inc.
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from John Wiley & Sons, Inc.

1. **Identify the main idea** of the passage.
 2. **Identify the supporting details** that provide evidence for the main idea.
 3. **Identify the author's purpose** for writing the passage.
 4. **Identify the author's tone** or attitude toward the subject.
 5. **Identify the author's point of view** on the subject.
 6. **Identify the author's bias** or prejudice.
 7. **Identify the author's style** or language.
 8. **Identify the author's audience** or readership.
 9. **Identify the author's thesis** or central argument.
 10. **Identify the author's conclusion** or final statement.

El Sago no
es a guisa de
una, de las
Cafeterías,
Muebles de
cambio, se
plantea una
Empleo, no
variarlo,
cambio de
gobierno de
el sistema
nacional.
variarlo para
pueda no pa-
sarse infir-
que hay po-
nidos en el
fondo del pa-
sado y con-

[illegible]



La façade d'un magasin de jeux vidéo à Hong Kong.

HONGKONG, TERRE DE PIRATES

Il n'y a pas de loi sur le droit de propriété intellectuelle à Hong Kong. Les pirates y sont donc très nombreux. Ils copient tout ce qu'ils peuvent, des logiciels aux jeux vidéo, en passant par les films et la musique. Les pirates y sont très nombreux. Ils copient tout ce qu'ils peuvent, des logiciels aux jeux vidéo, en passant par les films et la musique. Les pirates y sont très nombreux. Ils copient tout ce qu'ils peuvent, des logiciels aux jeux vidéo, en passant par les films et la musique.



L'emballage d'un jeu vidéo et un CD-ROM.



Un jeu vidéo et un CD-ROM.

Pourquoi la Sega est-elle si populaire à Hong Kong ?

La Sega n'est pas très connue en France, mais elle est très populaire à Hong Kong. Pourquoi ? Parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants. Elle est aussi très populaire parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants.

M. Plus facile de savoir. Heureusement, il y a des logiciels qui aident à comprendre les choses. Plus facile de savoir. Heureusement, il y a des logiciels qui aident à comprendre les choses.

La Sega est-elle si populaire à Hong Kong ?

La Sega est très populaire à Hong Kong. Pourquoi ? Parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants. Elle est aussi très populaire parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants.

Sega encore plus fort que le piratage !

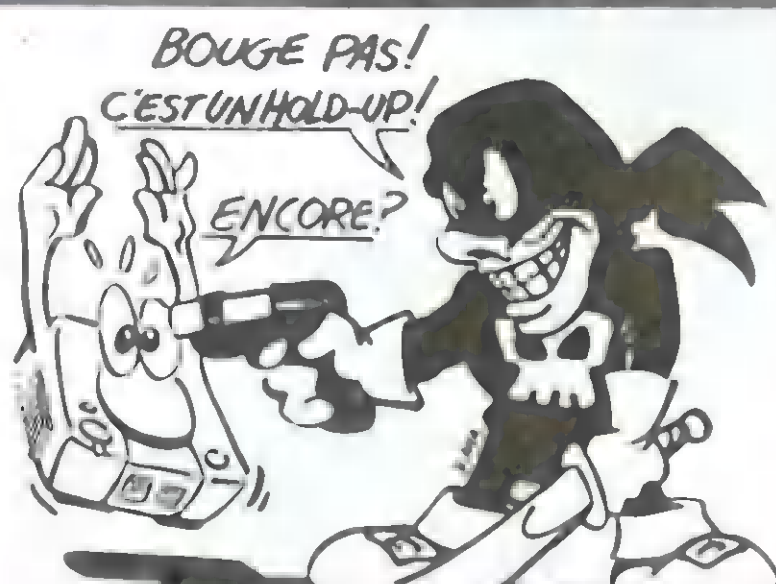
Sega est encore plus fort que le piratage. Pourquoi ? Parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants. Elle est aussi très populaire parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants.

La Sega est très populaire à Hong Kong. Pourquoi ? Parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants. Elle est aussi très populaire parce qu'elle est très facile à utiliser, et qu'elle propose des jeux très intéressants.



Pourquoi les jeux vidéo sont-ils si populaires à Hong Kong ?

Les jeux vidéo sont très populaires à Hong Kong. Pourquoi ? Parce qu'ils sont très faciles à utiliser, et qu'ils proposent des jeux très intéressants. Ils sont aussi très populaires parce qu'ils sont très faciles à utiliser, et qu'ils proposent des jeux très intéressants.

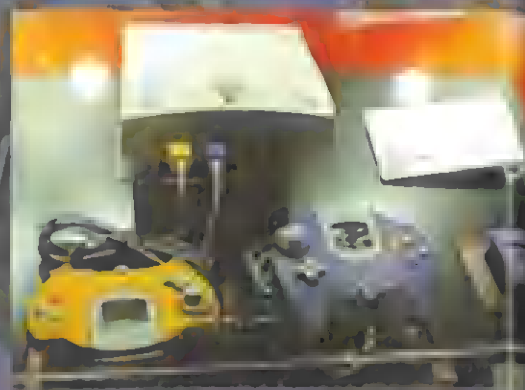




Le jeu de passage au futur ?

Les jeux passent au futur, mais les consoles restent-elles ? Entre le succès des multimédias, les consoles d'ordinateur et le succès du DVD, il y a une certaine hésitation. Le futur semble plutôt aller vers les plates, de jeu ou de vidéo. Les consoles devront donc se battre pour le succès ou le succès leur sera imposé. Les copies de DVD se vendent aussi facilement que celles d'un CD supporteur. Les PS auront ainsi une plus-value suffisante pour jouer des jeux 3D et PlayStation. La copie des jeux Dream-

cast est d'ores et déjà au programme des plus grands groupes de plates, même si l'usage semble résolu de manière plus ou moins... en proposant un format de CD particulier d'après l'opinion de stockage d'un disque (comme 500 Mo par un CD normal). Les éditeurs vont donc être obligés de renouer les liens avec les plates, systèmes de production. Ces entreprises ont donc les plates, mais toujours les... mais, mais qu'il faut trouver les autres interfaces à donner.



La collection de la console pour les plates de jeu.

LES OUTILS DE LA FLIBUSTE SUR 64

Comme la NES, la SNES, la Gameboy, la Megadrive, la N64 et la Neo Geo et d'autres consoles moins connues, la Nintendo 64 a son copieur, ou plutôt ses copieurs. D'autres "Blackbox Design" sont déjà prévus, comme le Nintendo 64. Depuis la sortie de la machine, des sociétés comme Bang, UFO et Channelcon suivent la N64 de très près. N'oubliez pas que l'usage d'un tel matériel est puni par la loi. Vous vous présentez ce matériel uniquement à titre informatif, manière à vous faire prendre conscience de l'existence du phénomène. En aucun cas nous ne vous conseillons son achat.

WILD CARD 64 (CHANNELCON)

Le Wild Card 64 est équipé d'un lecteur CD-ROM et d'un lecteur de données. Le CD-ROM est utilisé pour le jeu et le lecteur de données pour le jeu. Le Wild Card 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données. Le Wild Card 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données.

LE 254 (CHANELCON)

Le 254 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données. Le 254 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données. Le 254 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données.

LE DOCTOR 64 (BANG)

Le Doctor 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données. Le Doctor 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données. Le Doctor 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données.

LE DOCTOR 64 (BANG)

Le Doctor 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données. Le Doctor 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données. Le Doctor 64 est équipé d'un lecteur de données et d'un lecteur de données.



T_{est}

74

La Nintendo 64 se rebiffe ! Après des semaines de disette, ces jolis mois d'été voient fleurir les jeux N64 comme les cerisiers au printemps : Quest 64, Mortal Kombat 4, Off Road Challenge, Deamon 3D, Virtual Chess 64, et le très attendu Banjo Kazooie. De l'aventure, du combat, de la course, du shoot, de la réflexion et de la plate-forme : qui dit mieux ? Pas Sega. La Saturn n'aligne péniblement que deux jeux, certes excellents (Castlevania et Langrisser 5), mais qui n'intéresseront que les puristes. La fin est proche. La Playstation ? Elle réserve ses plus beaux cadeaux pour Noël et nous fait patienter avec deux jeux d'aventure (Lunar et Granstream Saga), de la baston (Pocket Fighter et Real Bout Dominated Mind), et du shoot (Crisis City).

FESTIVAL ESTIVAL

Tous les jeux de l'été





Test

BANJO-KAZOOIE



On pouvait croire que le règne sans partage de Mario 64 sur le monde des jeux de plates-formes allait durer toujours... Erreur ! Banjo-Kazooie arrive. Gestion Impeccable de la 3D, textures variées et colorées, niveaux Immenses et foisonnant de détails font de ce jeu une nouvelle référence en la matière. L'«english touch» marque un point...



Passons sur le scénario du jeu, qui n'est pas passionnant (votre amie a été enlevée par une affreuse sorcière qui espère lui voler jeunesse et beauté). N'écoutez que votre courage, vous partez sur-le-champ à son secours. Le jeu débute par un niveau d'entraînement : impossible d'y échapper. Vous y apprenez les mouvements de base de Banjo, le personnage que vous dirigez, ainsi que de Kazooie, un oiseau que vous transportez dans votre sac à dos. Ainsi le saut périlleux arrière, l'attaque du bélier, le saut rodéo, le roulé-boulé... Par la suite, dans chacun des neuf

mondes que comporte le jeu, une taupe, votre amie de toujours, vous enseignera de nouveaux mouvements (nager sous l'eau, voler, lancer des œufs, faire une attaque en piqué...). Au final, ce ne sont pas moins d'une dizaine de coups spéciaux que vous aurez à votre disposition.

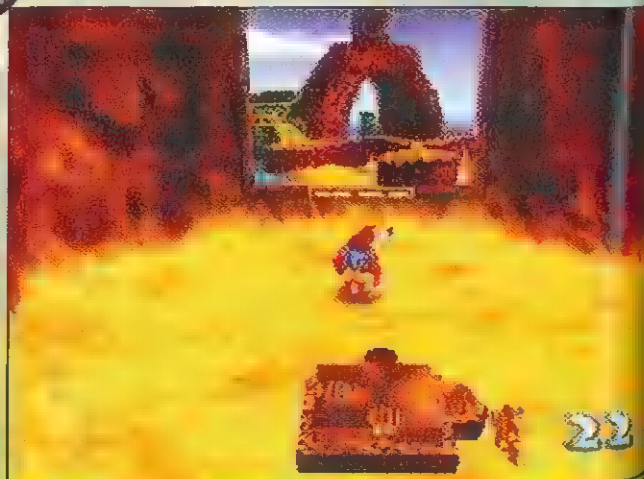
De la 3D à rendre fou

Les neuf mondes de Banjo-Kazooie rappellent un tantinet ceux de Super Mario 64. Monde de l'eau, de glace, désert... on connaît. La grosse surprise vient de la qualité des graphismes. C'est sidérant. Jamais jeu de plates-formes 3D n'aura été aussi peaufiné. Le jeu comprend une collection de textures d'une rare finesse, étonnantes de variété, aux coloris très vifs. Quant à la richesse des détails, elle est plus importante encore que dans Super Mario 64, chaque monde fourmille de petites animations imaginatives qui font de Banjo-Kazooie un

chef-d'œuvre en la matière (chute de feuilles, diffraction des rayons solaires ou encore éclaboussures à la surface de l'eau lorsque Banjo nage). Autre exploit, l'absence de clipping. Le moteur graphique a été conçu de manière que, quelle que soit la manière dont on déplace son personnage, les décors s'affichent instantanément à l'écran ! A l'inverse, les objets et bonus, pièces de puzzle, ennemis et autres notes de musique ne s'affichent que lorsque la distance qui vous en sépare est relativement courte. Ainsi, si l'on se place au plus haut point d'un niveau et que l'on regarde au loin, le monde alentour semble vide. Cette astuce de programmation peut paraître fâcheuse pour qui peine à mettre la main sur un objet précis... Mais qu'importe : Banjo-Kazooie est un jeu où l'on passe un long moment à explorer les niveaux. Ainsi, heure après heure, partie après partie, les mondes n'auront plus de secret pour vous.



Placez-vous sur cette pièce de puzzle en or afin de faire apparaître l'image face à vous et ouvrir l'entrée du niveau suivant.



22

Pour cont
l'infâme sor
pères, l'our
Kazooie, d
monde en
moult objets
il leur faud
sieurs missi
animaux de
à un jeu-bo
course...) o
différents en
ter les 10 pi

Y a des tr ramasser

Certaines o
trouvent pa
ment au poi
niveau. Une
puzzle form
l'entrée du
Impossible d
sans l'avoir t

Voici une
arez à vole
sont en non

MUMBO'S MOUNTAIN

Le premier niveau du jeu est d'une grande simplicité. Les ennemis sont peu nombreux, et les objets faciles à trouver. C'est un endroit idéal pour parfaire vos premiers mouvements, appris dans le niveau de l'entraînement.

Au sommet de la montagne, vous trouverez des huttes de bois. Faites un saut-rodéo pour y découvrir des objets cachés.

Pensez à récupérer un maximum de notes de musique.

Inutile d'affronter ce taureau, il est inépuisable.

Avec les fantômes verts fluo, le spectacle est garanti. Mais attention, les bougres sont indestructibles.

Pour contrer les plans de l'infâme sorcière, les deux compères, l'ours Banjo et l'oiseau Kazooie, devront voyager de monde en monde et récolter moult objets. A chaque niveau, il leur faudra accomplir plusieurs missions (récupérer cinq animaux de couleur, participer à un jeu-bonus, gagner une course...) ou encore affronter différents ennemis pour collecter les 10 pièces d'un puzzle.

Y a des trucs à ramasser partout !

Certaines de ces pièces se trouvent parfois tout simplement au point le plus élevé du niveau. Une fois assemblé, le puzzle forme une image qui est l'entrée du niveau suivant. Impossible donc de progresser sans l'avoir terminé.

Les notes de musique sont dix fois plus nombreuses, et servent, elles, à ouvrir les portes des couloirs d'accès aux niveaux. Plus on progresse dans les niveaux, plus il faut de pièces pour franchir les portes (l'une des dernières portes du jeu nécessite 765 notes). Vous trouverez également des crânes d'acier, en nombre variable, qui permettent de se transformer en un animal (morse, termite, bourdon, crocodile...) une fois parvenu dans la hutte du sorcier vaudou. Cette transformation est parfois nécessaire pour récolter certaines pièces du puzzle. Si vous n'avez pas assez de crânes, la transformation est impossible. Sachez



Les effets de transparence sont parfois éblouissants. Ce glaçon n'est pas un ami : un coup de bec et on en parle plus !

Chaque fois qu'une goutte d'eau heurte la surface de l'eau, des ronds apparaissent et déforment la surface. Le détail qui tue !

77

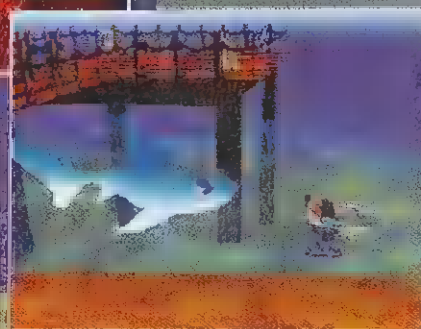
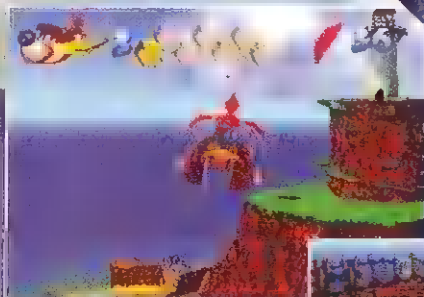
TREASURE TROVE COVE

Voilà une île paradisiaque dans laquelle vous apprendrez à voler. Ne gaspillez pas vos plumes rouges, elles sont en nombre relativement limité.

Voilà ce que l'on trouve à l'intérieur d'un coquillage. Notez la qualité des détails, l'éclat des couleurs...

L'île est dominée par un gigantesque phare au sommet duquel se trouve une pièce du puzzle.

Chaque fois que vous tombez dans l'océan, un terrible requin vient rôder pour vous croquer l'échine.





CLANKER'S CAVERN

Autre niveau, autre ambiance. La caverne de Clanker est un vaste dépôt d'objets hétéroclites. Avant d'accéder au bassin principal, il va falloir faire preuve de talents d'acrobate et jouer les équilibristes sur des tuyaux rouillés.



Gare aux vilaines bestioles vertes ! Elles sont cachées dans chacun des trous qui bordent les tuyaux.

Un requin d'acier est retenu prisonnier des eaux du bassin. Aidez-le à retrouver l'air pur de la surface et ôtez-lui ses dents gâtées.



Visite guidée à l'intérieur de l'estomac d'un requin d'acier.



L'affrontement avec le boss final, la sale sorcière, est original. Avant de l'atteindre il faut répondre à un quizz ! Toutes les questions sont en rapport avec le jeu. Pas simple.



78



aussi que des salles secrètes, situées en dehors des niveaux, ne sont accessibles qu'une fois que vous serez changé en un animal particulier et comportent des livres de magie, qui permettent de disposer de petits plus – rab de plumes rouges (100 au lieu de 50, ce qui permet à Kazooie de voler plus longtemps) ou œufs supplémentaires (200 au lieu de 100)...

Un jeu interminable

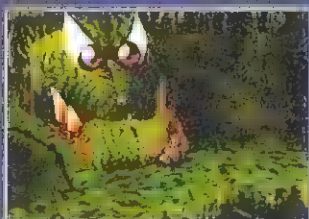
Au final, ce Banjo-Kazooie s'impose comme le digne successeur de Super Mario 64. Les angles de vue sont modifiables à l'envi, trois vues arrière sont disponibles, et il est même possible de placer des caméras virtuelles tout autour du duo. Si le jeu ne compte "que" neuf niveaux

(Mario 64 en proposait une quinzaine), le temps passé à rechercher toutes les pièces de puzzle, notes de musique et autres crânes d'acier est considérable. Graphiquement plus réussi, grâce à des textures plus colorées et plus réalistes et exempt de tout bug d'affichage, Banjo-Kazooie bénéficie d'animations souples et rapides, et des bruitages dignes d'un dessin animé de Tex Avery. Incontestablement l'un des jeux les plus réussis cette année. Il satisfera les plus jeunes comme les plus âgés. Comptez une trentaine d'heures pour le terminer à 100 %, pour les plus habiles d'entre vous, et beaucoup plus pour les débutants...

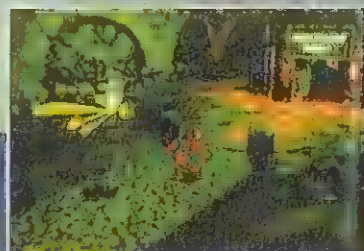
Nillico

BUBBLELOOP SWAMP

Les marécages ne sont pas un lieu idéal pour les ours ou les oiseaux. Attention à ne pas mettre les pieds dans les sables mouvants, cela coûte une dose d'énergie à chaque pas ! Mettez des bottes en caoutchouc ! Dans ce niveau, vous devrez vous transformer en crocodile.



Ce crocodile est inoffensif. Mais ses narines cachent l'entrée d'une salle secrète.



L'entrée des marécages est bien gardée : les libellules veillent !





Le sorcier vaudou est la personne idéale pour tous ceux qui veulent vite changer d'apparence.

GOBI'S VALLEY

Le désert fait penser un niveau de Super Mario 64. À la différence près que ce monde comporte une demi-douzaine de pyramides et que les actions à effectuer y sont plus nombreuses !

Un panorama du niveau vu du sommet d'une des pyramides.

Que seraient les pyramides sans tapis volant ? Pensez à lancer un œuf dans la bouche de chacune des statues.



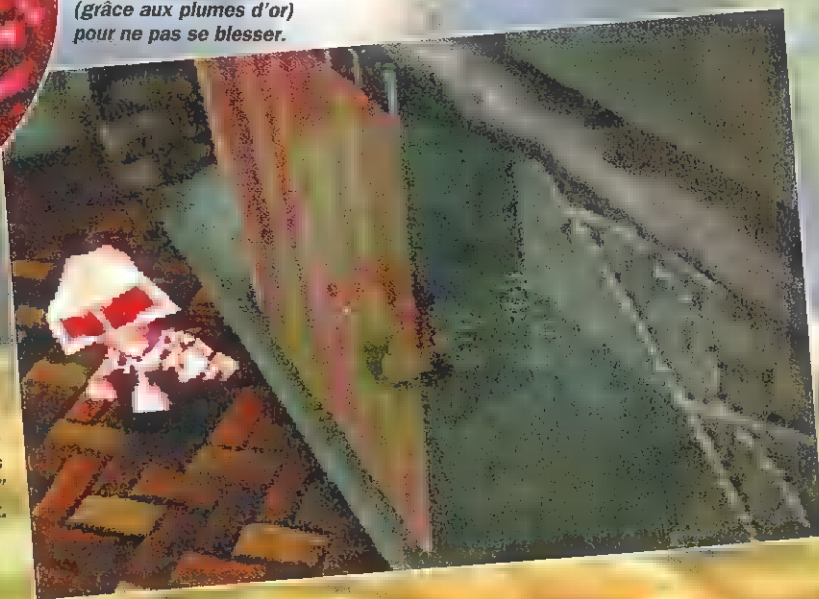
L'arbre de gauche a besoin d'eau... il va falloir trouver un dromadaire et faire en sorte qu'il l'arrose.



L'intérieur du requin n'est pas de tout repos. Il faut utiliser un mouvement spécial de protection (grâce aux plumes d'or) pour ne pas se blesser.



Une baignoire, un rideau... une scène qui n'est pas sans rappeler "Psychose" d'Alfred Hitchcock.



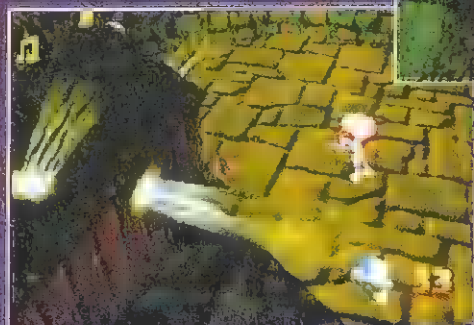


MAD MONSTER MANSION

Cet autre niveau s'inspire de la maison hantée de Super Mario 64. Toujours plus fort, Banjo-Kazooie propose davantage d'actions à accomplir et de lieux à visiter. Ici, Banjo peut se transformer en citrouille.



Les jardins de la maison hantée forment un gigantesque labyrinthe infesté de fantômes.



Dans l'arrière-cour se trouvent l'église, la maison du vaudou, et le puits mystérieux. Gare, les squelettes rodent !



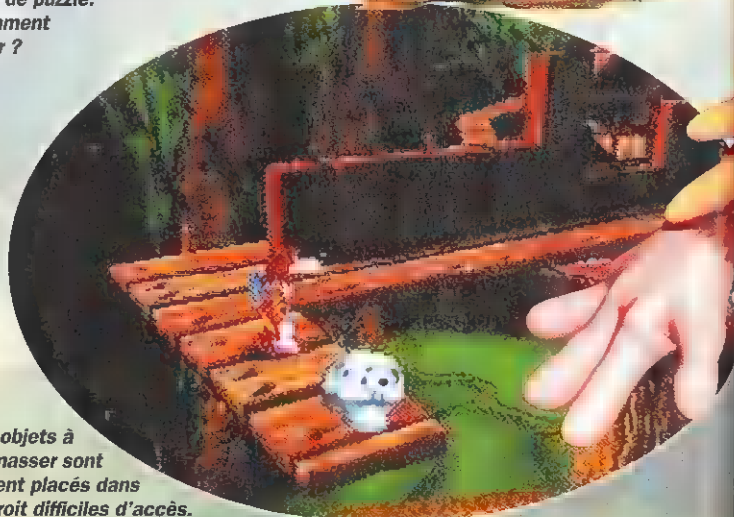
Comment récupérer cette pièce de puzzle sans réveiller le fantôme ? Tentez de trouver une entrée derrière la maison !



Le sarcophage contient une pièce de puzzle. Mais comment y accéder ?



80



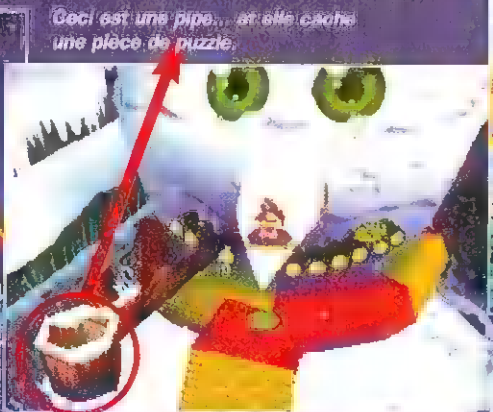
Les objets à ramasser sont souvent placés dans des endroits difficiles d'accès.

FREEZEZY PEAK

Dans ce monde de glace, les missions qui vous attendent sont des plus complexes. Petite astuce : marchez sur la neige avec Kazooie, il ne glisse pas et se déplace plus rapidement.



Un gigantesque bonhomme de neige domine le niveau. À l'aide de votre attaque en pique, heurtez ses trois boutons.



Ceci est une pipe... et elle cache une pièce de puzzle.



Pour récupérer une pièce de puzzle, il suffit de trouver trois cadeaux et les offrir aux petits ours dans l'igloo.

LA
Nou
et C
vou
qua
épre
Glok
est prise
prendre ?

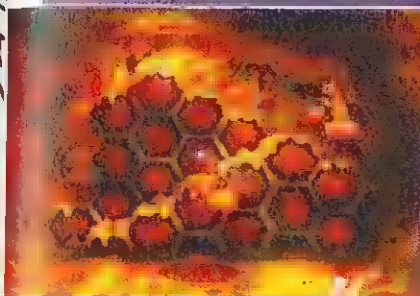


Une fois ch
craignez ph
entrer dans

LA FIN ULTIME QUI TERMINE LE JEU

Nous ne vous montrerons pas beaucoup d'images des deux derniers niveaux du jeu, Rusty Bucket Bay et Click Clock Wood. Nous ne voudrions pas gâcher votre plaisir lorsque vous les découvrirez par vous-même ! Sachez simplement qu'à lui seul, Click Clock Wood comporte quatre niveaux, déclinés en quatre saisons : printemps, été, automne et hiver. Rusty Bucket Bay comporte quant à lui l'une des épreuves les plus difficiles du jeu, qui mettra vos nerfs à l'épreuve. Vous voyez prévenu ?

Click Clock Wood. Une pièce du puzzle est prise dans le miel. Comment la prendre ? Un bon conseil : attendre l'été.



Click Clock Wood. Tout le niveau consiste à grimper sur un arbre énorme, quatre saisons durant. Quatre niveaux pour le prix d'un !

Rusty Bucket Bay. Pour accéder à certaines salles du bateau, il faut parfois effectuer un saut-à-crochet sur les interrupteurs.

Rusty Bucket Bay. Deux grandes grues surplombent le bateau dans lequel vous avancez. À vous de savoir les manœuvrer.



De nombreux petits bonshommes de neige vous attaqueront à coups de boules de neige. Pas cool !

C'est dans le château de sable que vous pourrez profiter des codes découverts dans les livres de magie des salles secrètes.

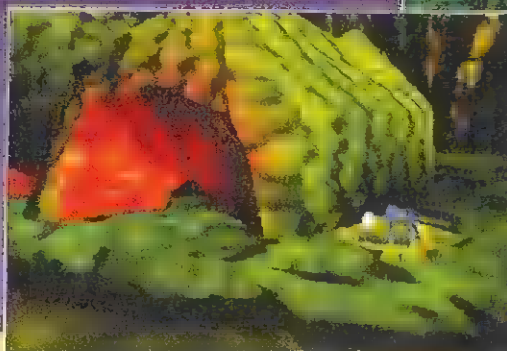


PAS SI BÊTE !

Dans la plupart des mondes visités, un sorcier vaudou vous transformera en un animal. Cette métamorphose est indispensable pour récupérer des pièces du puzzle mais aussi pour accéder à des salles secrètes hors du niveau !



Une fois changé en petit morse, vous ne craignez plus l'eau glacée des lacs et pouvez entrer dans le demeure du grand morse.



Transformé en petit crocodile, vous découvrirez hors niveau une salle secrète qui contient un livre de magie. Il vous donnera un mot de passe pour obtenir plus d'objets.

Le petit crocodile est très utile, et il peut se glisser dans les narines du grand crocodile.

81

96 %

EDITEUR : RARE

JOUEUR : 1

VERSION US

LES PLUS

- + Les graphismes !
- + Variété des décors.
- + La prise en main.
- + Un zest d'aventure.
- + Bruitages hilarants.
- + Compatible avec le Kit Vibration.

LES MOINS

Les niveaux des mondes de la fin du jeu sont très difficiles à terminer.



Test

METAL SLUG 2

Metal Slug est un habile mélange de shoot'em up et de plates-formes.

A l'instar des meilleurs jeux de baston sur cette console, le titre est entièrement en 2D. On retrouvera dans cette suite l'humour qui a fait le succès du premier épisode, adapté par la suite sur Saturn et Playstation.

Ce sont désormais quatre personnages qui vont se balader dans ce jeu délirant : deux soldats très virils et deux charmantes demoiselles... tout aussi viriles. Leur but dans la vie : tirer sur tout ce qui bouge et libérer les prisonniers trouvés en chemin. En remerciement, ces pauvres bougres vous donneront des points ou des armes. Fusil à pompe, lance-roquettes, laser, homing (une arme rapide à forte puissance de feu) seront bien utiles pour venir à bout des trufions, hélicos et autres engins de destruction massive. L'humour est bien sûr omniprésent, comme dans la prise d'assaut des

bivouacs où l'on peut voir l'ennemi en train de faire bronette. Vous combattrez également à dos de "camel slug" (chameau armé), et vous grossirez si vous récoltez trop de bonus de nourriture.

Rire et détruire

Autre nouveauté assez amusante, de petits personnages viennent vous filer un coup de main, comme ce prisonnier lanceur de boules feu qui se rangera à vos côtés le temps d'un niveau. Parfois, une fille munie d'un sac à dos va renflouer vos réserves d'énergie. Les nombreuses phases avec conduite de véhicules – chameau, tank, robot,

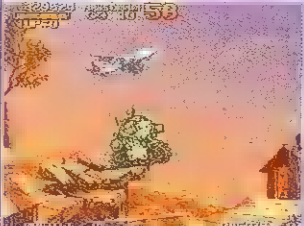
avion – sont très sympa. Ces divers moyens de transport se révèlent très pratiques pour détruire certains boss ou passer des phases de jeu difficiles. Ça va vite... on détruit tout, on s'amuse, on saute de plate-forme en plate-forme, seul ou à deux. Bref, c'est de l'arcade dans toute sa splendeur. Parfois, l'animation ralentit un peu, mais si l'on prend en compte le nombre parfois affolant de sprites à l'écran ou encore la taille conséquente des boss, c'est tout à fait pardurable. Le jeu est coloré, marrant, rapide, vraiment on ne s'ennuie pas une seule seconde. On pourra néanmoins reprocher au jeu sa courte durée de vie, même si le dernier niveau s'avère très dur. Metal Slug 2 est à découvrir, surtout pour les possesseurs de Neo-Geo CD, car en cartouche le rapport qualité/prix ne fait pas le poids face à KoF 97 ou Real Bout 2. Les autres joueurs devraient également être gâtés, car Metal Slug 2 risque fort d'être aussi converti aux formats Saturn et Playstation, comme le premier épisode.

Switch

Le dernier niveau : admirez ce superbe effet de distorsion !

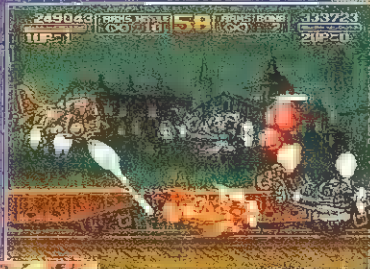
NE MARCHEZ PLUS !

Les moyens de transport de Metal Slug 2 sont souvent très efficaces : vous en avez l'occasion, utilisez-les et préparez-vous à de superbes scènes de blast. Avion, chameau, robot, tank... tout est bon pour éclater les vilains.



Un appareil d'Air France prend son envol : en visant bien, on doit sûrement pouvoir l'atteindre.

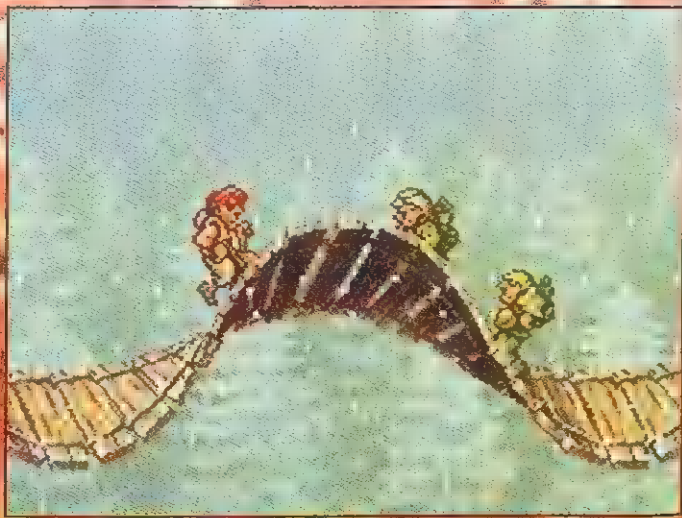
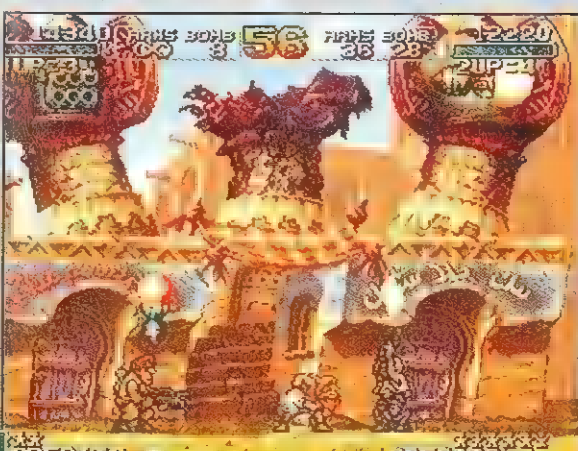
Aux commandes de cet engin, vous allez vous en payer une bonne tranche.



Regardez : au centre de la photo, le prisonnier se prend pour Son-Goku et vous rend un fier service contre ce boss.



Au Moyen-Orient, le "camel slug" est très efficace pour se débarrasser des assaillants.



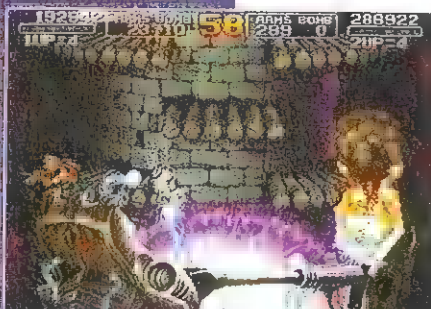
A deux, on est plus efficaces.

BOSSCOS !

Toujours plus gros, toujours plus beaux, les bosscos ne vous feront pas de cadeau. Parfois, vous pourrez emprunter un véhicule pour augmenter votre mobilité et votre puissance. Ne laissez pas passer cette chance.



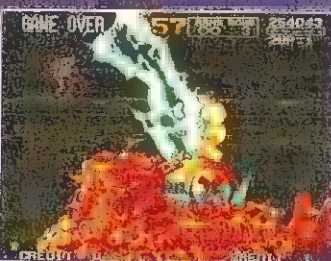
Le tout premier maître des lieux ne vous posera pas trop de problèmes, et encore moins si vous êtes à dos de chameau.



Le deuxième boss est une énorme gueule métallique qui vous force à monter de plus en plus haut et à tirer vers le bas.

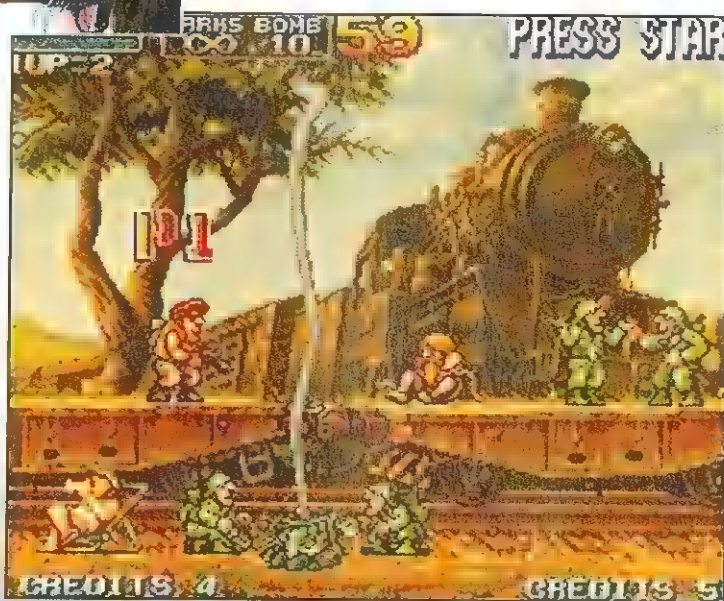
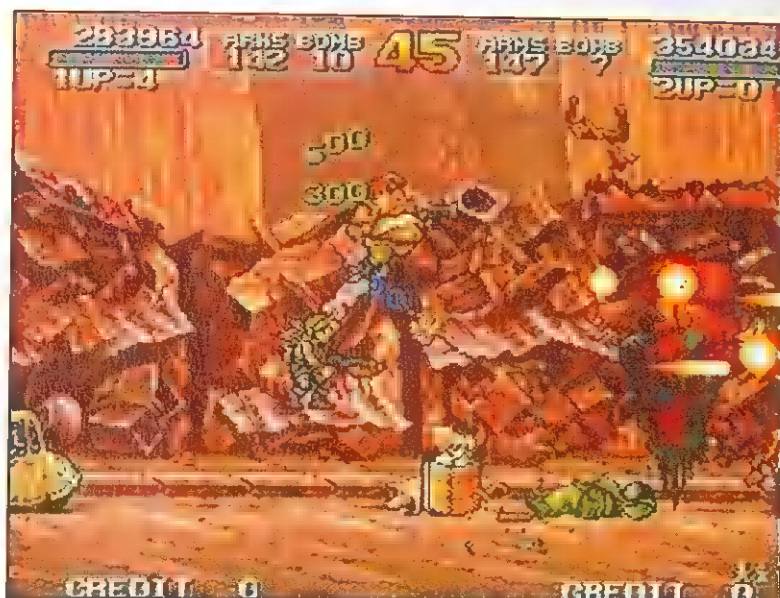


Sentinel versus, un monstre de technologie.



L'arme dévastatrice de ce monstre de métal est tout simplement magnifique, et c'est rien que pour vos mirettes.

En Asie, si vous prenez trop de bonus de points, votre perso grossit et ses projectiles aussi. Il devient plus lent et moins facile à contrôler. En revanche, son tir devient plus puissant.



Ça papote et ça bronze sans se douter de rien. Ce bivouac va cesser d'exister dans les délais les plus brefs. Chargez !

83

85%

EDITEUR : SNK

JOUEURS : 2

IMPORT

LES PLUS

- + Les véhicules.
- + Des boss énormes.
- + Des graphismes magnifiques.
- + Un humour décapant.

LES MOINS

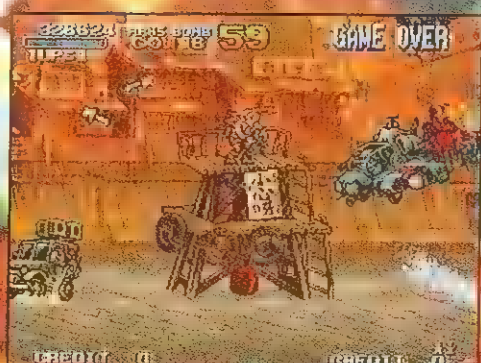
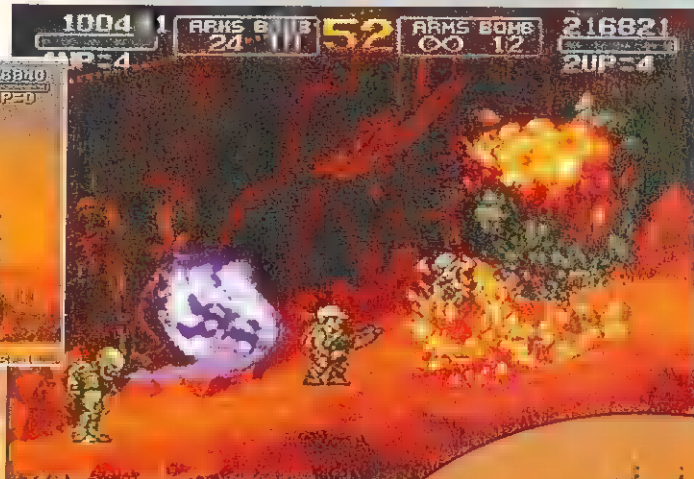
- De nombreux ralentissements.
- Une durée de vie un peu limitée.

Dans ce niveau, des chauves-souris vous lancent des potions qui vous transforment en momie. Impossible, dès lors, d'utiliser les armes comme le fusil à pompe ou le lance-roquettes.

Je n'ai possédé une puissance de tir incroyable.



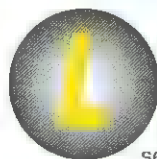
A deux, on est toujours plus efficaces.



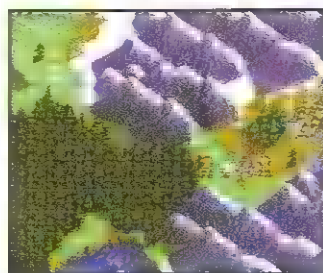
Après Thunder Force, Lunar, grand classique de la Megadrive puis de la Saturn, est adapté sur Playstation. Mais, petite surprise, cette conversion tient sur deux CD, alors que la version Saturn n'en comptait qu'un seul !

LUNAR

SILVER STAR STORY



Lunar, Silver Star Story est le premier épisode d'une trilogie bien connue des possesseurs de Megadrive et de Mega-CD. Comme c'est un titre relativement ancien, son système de jeu n'est pas révolutionnaire, mais il se révèle assez simple d'accès dans la gestion des combats et des objets. Le mode de combat automatique est en outre très pratique pour éviter de se prendre la tête avec les affrontements faciles. De plus, lorsque vous voulez acheter une nouvelle arme ou une armure, une flèche (vers le haut ou le bas) vous indique si vous faites une bonne affaire. La prise en main de Lunar ne pose donc pas de problème, même en tong. Mais n'allez pas croire que le jeu est facile pour autant : il vous faudra près de trente heures



La carte du monde est très vaste et, comme dans Wild Arms, il y a une cité volante.

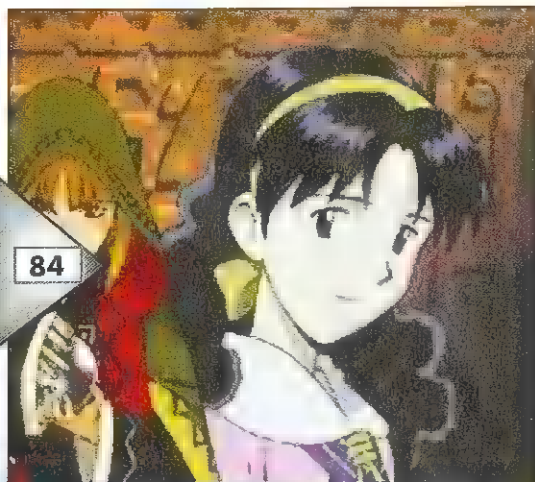
pour en faire le tour, car dans l'ensemble la difficulté est assez élevée. Le monde est plutôt ouvert et, soyons clair, vous allez forcément galérer un minimum (voire un maximum) dans la recherche des prochains endroits à explorer.

Comment dit-on relookage en japonais ?

Le jeu est bourré de dessins animés d'excellente qualité. La version Saturn avait déjà subi un sérieux relookage au niveau des graphismes. La version Playstation est encore un petit peu au-

dessus. Bref, vous aurez droit à un jeu graphiquement remis au goût du jour et pas à une vieilleries à peine dépoussiérée. Petit point négatif, comme pour tous les RPG sur Playstation, les personnages ne parlent pas ou très peu, les dialogues sont uniquement écrits, et en japonais de surcroît. De même, les digitalisations et les bruitages auraient mérité d'être plus soignés. Malgré ces légers défauts, cette nouvelle mouture d'un classique se révèle excellente. Après des débuts difficiles, la Playstation a su se doter, en un an, d'un grand nombre de RPG de qualité.

Le Panda



84

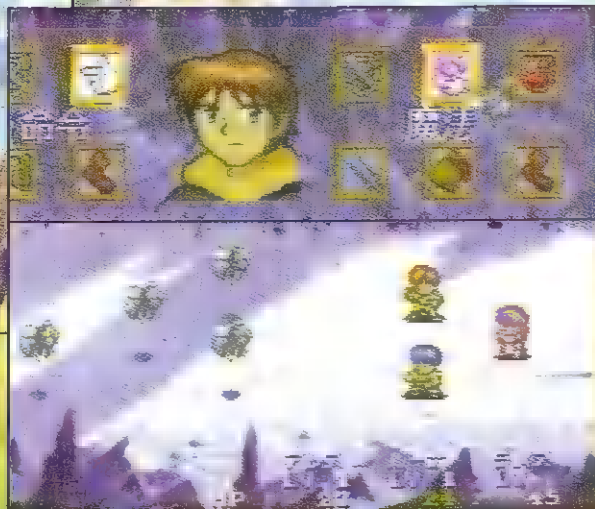
La première rencontre avec l'héroïne.



DESSINS ANIMÉS

Les décors sont très colorés.

Le jeu occupe tant de place, c'est tout simplement cause de la durée des dessins animés. Il y en a facilement pour plus d'une heure en plein écran, leur qualité est digne des meilleures OAV !



Les combats sont gérés grâce à un système d'icônes.

90%

EDITEUR : GAME ART

JOUEUR : 1

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

De belles scènes cinématiques.
Un grand classique.
Une très bonne ambiance musicale.

LES MOINS

Un jeu ancien, même s'il a été remanié graphiquement.

Langris
doute la
connue
ancien
des war
Que ce
Megadr
PC-FX, S
Playstat
certaine
à un de
épisodes
être tou
c'est le
de la sér
vous pré
aujourd'h

Vous pouver
cours de je
vez pas av
action ose
meilleure ta
entien
les généra
les élimine
rapidement
N'oubliez
protéger
ciens qui s
faibles au
corps, mais
ront assener
de grâce av
borts à distan

Il faut ten
cette plac
forte le temp
que les renfor
arrivent

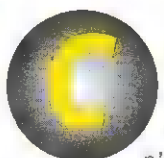


T est

Langrisser est sans doute la saga la plus connue et la plus ancienne de l'histoire des wargames.

Que ce soit sur Megadrive, Nec, PC-FX, Saturn ou Playstation, vous avez certainement joué à un de ses divers épisodes. Une page va être tournée, puisque c'est le dernier volet de la série que nous vous présentons aujourd'hui !

LANGRISSE R V



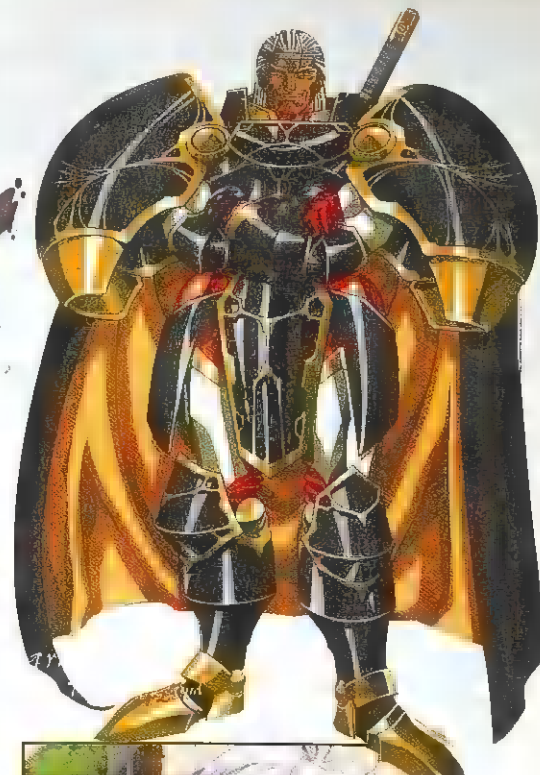
Ce wargame en 2D baigne dans un univers heroïc-fantasy. Une fois n'est pas coutume, les développeurs ont apporté un grand soin aux graphismes. Les décors des plans de jeu comme des phases de combat sont de superbes images digitalisées, très dépayssantes. Comme à l'accoutumée, vous dirigez un héros qui ne doit absolument pas mourir sous peine de perdre. Il est épaulé par des généraux qui commandent des troupes différentes en fonction de leur classe. Un général cavalier possèdera bien sûr des troupes montées à cheval puis, en montant de niveau, il commandera aux harpies ou à d'autres créatures magiques. En gagnant de l'expérience, votre perso et vos généraux vont changer de classe.

La meilleure technique est d'essayer de constituer un groupe relativement homogène, car les fantassins se feront balayer par les cavaliers qui, eux-mêmes, ne résisteront pas aux assauts des lanciers. Selon le résultat de vos campagnes, vous gagnerez plus ou moins d'argent, néces-

saire pour acheter des armes et des armures plus puissantes. L'initiative en cours de combat, c'est-à-dire le moment pendant lequel vous pouvez agir durant le tour, a gagné en précision. Si vous n'exécutez qu'une action rapide, comme les premiers soins, vous pourrez encore agir un peu plus tard durant le même tour. A l'inverse, les magiciens, qui prennent beaucoup de temps à lancer leurs sorts, devront anticiper les déplacements ennemis pour rendre leurs sortilèges efficaces. De même, vous pouvez vous déplacer un peu plus loin si vous décidez de ne pas attaquer durant un tour. Bref, vous pouvez fuir. Comme dans tous les épisodes de la saga, si vous tuez un général ennemi, ses troupes meurent avec lui.

Une saga qui finit en beauté

Même si le jeu est en japonais, la prise en main est assez simple. Il y a de nombreux rebondissements durant les batailles, avec des ennemis ou des alliés qui arrivent en cours de partie. Il y a aussi assez souvent des personnages non



Le scénario évolue selon les choix que vous allez faire... C'est un "multi-ending game".

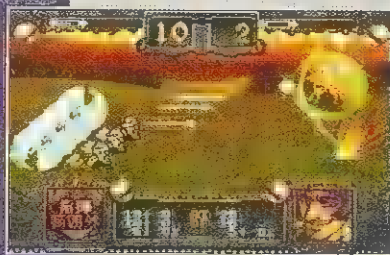
joueurs, alliés ou neutres, qui interviennent en cours de partie. Les missions sont assez variées (de la protection de civils à la fuite pure et simple) et le principe est toujours aussi accrocheur. Cette superbe saga finit donc sur un épisode de qualité agréablement de nouveautés bienvenues durant les phases de combat.

Le Panda

85

L'ACTIQUE

Vous pouvez sauvegarder en cours de jeu. Ne vous en privez pas avant d'entreprendre une action osée. En général, la meilleure tactique consiste à concentrer ses attaques sur les généraux adverses pour les éliminer plus rapidement possible. N'oubliez pas de protéger vos magiciens qui sont très faibles au corps à corps, mais qui pourront assener le coup de grâce avec leurs sorts à distance.



Concentrez vos attaques sur les généraux ennemis



Il faut tenir cette place forte le temps que les renforts arrivent...



Un sort de soin de... Un bon conseil : tuez le mage en premier !



La zone où vous pouvez vous déplacer est indiquée en clair.

92%

EDITEUR : NCS

JOUEUR : 1

IMPORT : JAPONAIS

LES PLUS

+ De beaux graphismes.
+ Un système de jeu bien conçu.
+ Des péripéties lors des batailles.
+ Des persos superbes.

LES MOINS

C'est le dernier épisode de cette saga.

90%

TEUR : GAME ART

JOUEUR : 1

IMPORT : JAPONAIS

LES PLUS

+ De belles scènes cinématiques.
+ Un grand classique.
+ Une très bonne ambiance musicale.

LES MOINS

+ Un jeu ancien.
+ Une trame romanesque.
+ Des personnages trop nombreux.



Après maintes
péripéties
concernant
sa sortie,
Castlevania,
Symphony of the
Night arrive enfin sur
Saturn... un an après
la version Playstation.
Malgré ce retard
Incongru, le jeu
est toujours aussi
prenant et unique.

Castlevania

Cet épisode de Castlevania reprend la série juste après la bataille de la version NEC entre Richter et le comte Dracula. Tout le monde pensait pouvoir dormir tranquille, mais non ! Dracula est revenu. Cette fois-ci, c'est Alucard qui est chargé d'arrêter les desseins diaboliques de l'ignoble vampire. L'histoire se passe dans le château hanté du comte. Le but du jeu est donc de le fouiller de fond en comble pour faire la peau à l'incorrigible noctambule. La

véritable richesse du jeu réside dans l'exploration du château, qui se termine lorsque toutes les parcelles sombres sur la carte sont éclairées. Un deuxième château se cache. Il est identique au premier, mais à l'envers. Le record de fouille détenu jusqu'ici est de 210,1 % (grâce à un bug du jeu), mais le score "normal" reste 200,6 %.

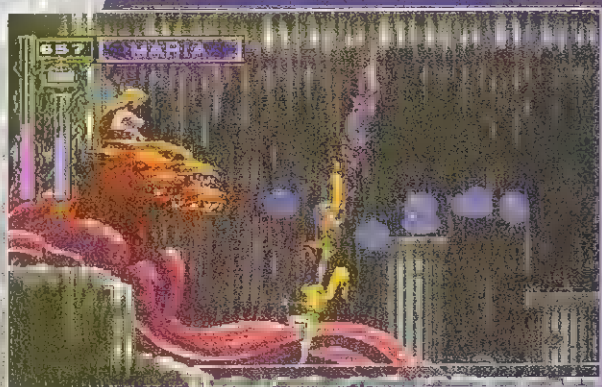
Trois persos au choix

Pour cette conversion, Konami a intégré plusieurs bonus par rapport à la version Playstation. On peut incarner, dès le départ, les trois personnages du jeu. Désormais, il n'y a plus besoin de terminer le jeu pour jouer avec Richter ou Maria. Mais le perso le plus riche reste Alucard. En fait, c'est le seul qui évolue dans le jeu,

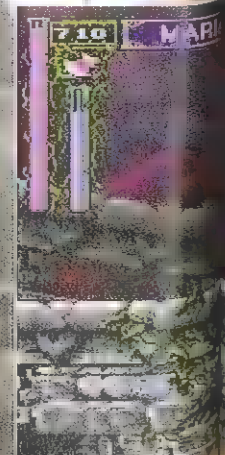
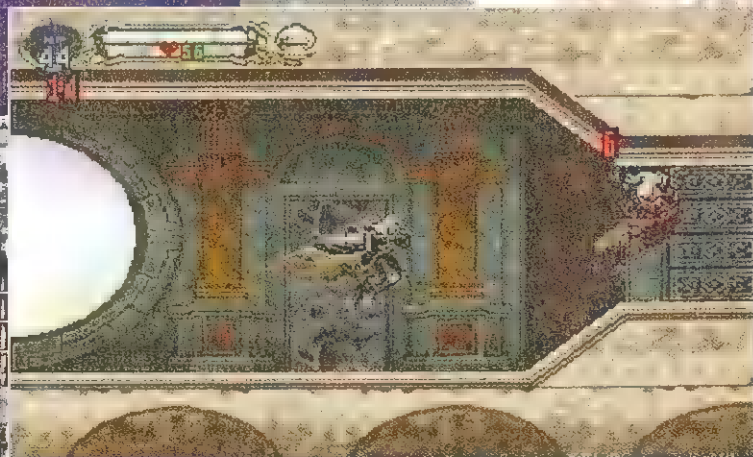
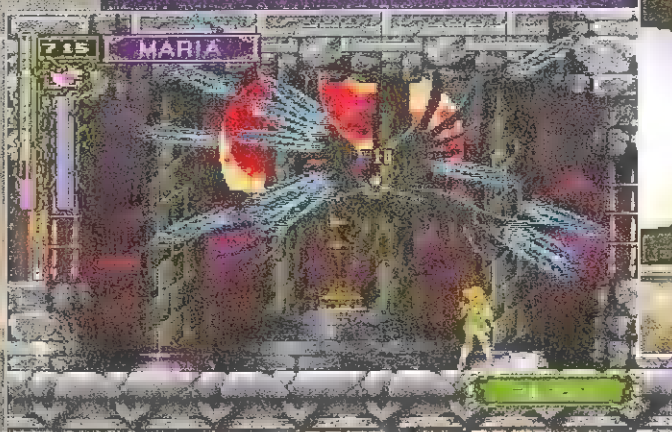
avec des armes plus puissantes, des niveaux à gagner, des Relics à récupérer – ils procurent des pouvoirs supplémentaires – et des familiers à élever. Ces familiers ont la forme de chauve-souris, d'épée ou de diable et aident Alucard dans les combats ou le mettent en garde à l'approche de passages secrets. Richter et Maria restent les mêmes du début à la fin, mais leurs pouvoirs sont beaucoup plus puissants dès le départ. Ainsi,

Les graphismes sont presque les mêmes que sur Playstation, sauf les effets de transparence.

BOSS GOTHIQUES



Les boss ne manquent pas d'originalité. Entre les tentacules, les corbeaux, les doubles et les corps décomposés, ils sont assez macabres. Tant mieux, puisqu'ils collent parfaitement à l'esprit Castlevania.



Richter a une glissade à distance, ces triples-sauts, ces passages secrets, ces "secrets" de la série.

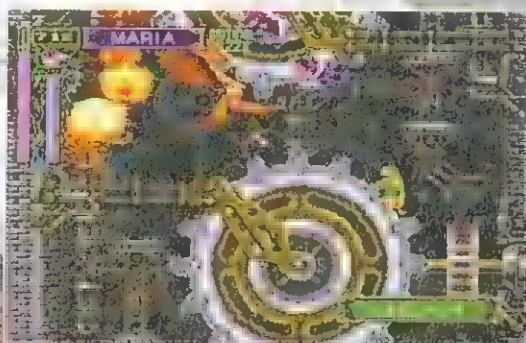
Des rumeurs... Hé, n'a-t-on pas soin... Même est plus la 2D, l'abusivité tout con... me mon... d'objets comme prologue comte Dracu en mocheté car, hormis gardé tout se vieilli. L'élé unique, les tueuses, les et, surtout, Reste que pourrait le mérité. En c maigres, tous Saturn se do



Richter a un Dragon Punch et une glissade redoutables, et Maria lance des boules d'énergie à distance et peut faire des triples-sauts. Malheureusement, ces deux persos ne pourront jamais accéder à certains passages du château, à cause de leurs pouvoirs limités. D'autres détails ont été ajoutés, comme certains passages "secrets" de la version Playstation.

Des ralentissements abusifs

Hélas ! l'animation n'a pas bénéficié du soin nécessaire. Même si la Saturn est plus douée pour la 2D, le jeu ralentit abusivement, surtout quand la console doit animer trop de monstres ou trop d'objets à l'écran, comme à la fin du prologue, quand le comte Dracula se métamorphose en mocheté ultime. Dommage, car, hormis ce détail, le jeu a gardé tout son charme et n'a pas vieilli. L'élégance d'Alucard est unique, les musiques somptueuses, les décors magnifiques, et, surtout, le jeu est prenant. Reste que son arrivée tardive pourrait le priver d'un succès mérité. En ces temps de vaches maigres, tous les possesseurs de Saturn se doivent de l'acheter !



Les monstres diffèrent selon les lieux.

Alucard peut se transformer, en loup par exemple, à l'aide des Relics récupérés.

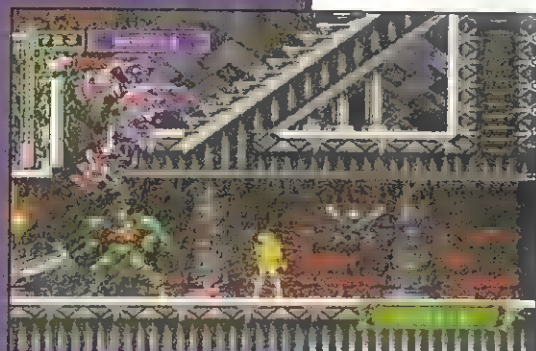
ALUCARD, RICHTER ET MARIA



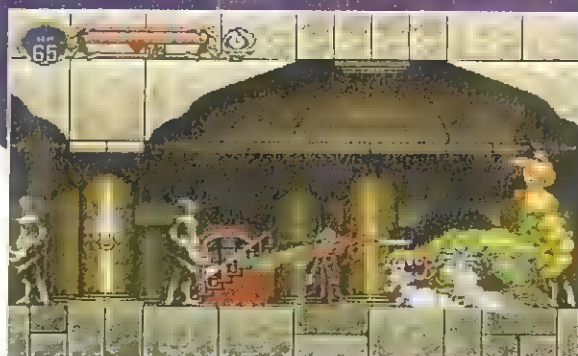
Contrairement à la version Playstation, il n'y a plus besoin de tips et il n'est pas nécessaire de finir le jeu à plus de 300 % pour accéder aux personnages cachés. Dès le début, vous pourrez incarner Alucard, Richter ou Maria.



Richter n'a pas changé depuis la version NEC.



Maria, malgré sa frêle constitution, possède des pouvoirs très puissants.



En fonction de vos prouesses pendant le prologue, les caractéristiques d'Alucard seront plus ou moins développées.



92%

EDITEUR : KONAMI

JOUEUR : 1

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

- + Les trois persos disponibles dès le début
- + Un château à visiter à l'aveugle, plein d'objets
- + De nombreuses musiques gothiques.

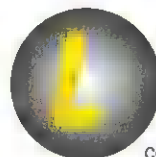
LES MOINS

- Les ralentissements abusifs
- L'absence de tips
- L'absence de sauvegarde



T_{est}

Cela faisait longtemps que les fans de la série des Mortal Kombat attendaient ce quatrième épisode. Il faut dire que la série avait commencé à s'essouffler. La N64 va-t-elle enfin se doter d'un jeu de baston digne de ce nom ?



es versions PlayStation et Nintendo 64 de Mortal Kombat 4 sont identiques pour ce qui est des menus d'options, des personnages, des coups... Seules changent la maniabilité et la qualité du jeu, mais nous y reviendrons plus tard. On peut jouer en mode Versus contre la console, qui propose un grand choix d'adversaires, du plus facile au plus redoutable – pour chacun, la difficulté est réglable –, ou contre un adversaire humain. Le désormais classique mode Endurance, où vous devrez abattre le plus d'adversaires

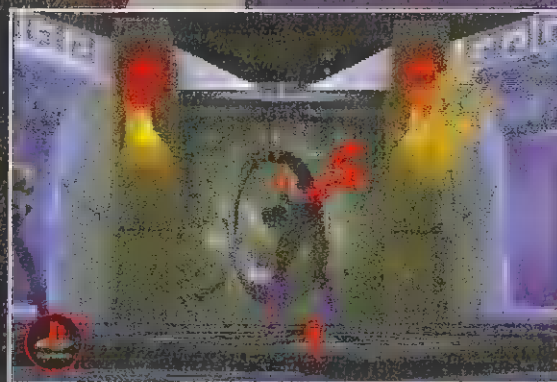
possible, est de la partie... Attendu que les combats se déroulent en un round, et que vous ne récupérez que très peu de vie après chaque match, la difficulté est assez élevée. Le Team Battle, tout droit sorti de King of Fighters, permet de sélectionner une équipe comprenant jusqu'à cinq joueurs. Quant au mode Tournoi, il est assez sympa pour organiser une soirée entre copains : jusqu'à huit participants peuvent s'étripier dans le championnat. Vous pourrez également vous entraîner en réglant précisément les mouvements de votre adversaire. Lors de la sélection

LA FATALITÉ TUE !

Présentés depuis le premier Mortal Kombat, les Fatalités sont pour beaucoup dans l'ambiance du jeu. Lorsque vous venez de gagner un match, l'adversaire reste quelques secondes debout. A vous de placer une manip' assez compliquée, et au résultat définitif.



Les personnages sont un peu ratés, trop statiques.



n'ai pas perdu que tête.



Une véritable boucherie...

Il faut persévérer !

GAME OVER



partie...
combats se
nd, et que
e très peu
e match,
ez élevée.
droit sorti
permet de
uippe com-
q joueurs.
noi, il est
organiser
ains : jus-
s peuvent
mpionnat.
ment vous
t précisé-
s de votre
a sélection



des personnages, une option Hidden permet de sélectionner son personnage sans que l'adversaire puisse voir le curseur : surprise !

Blanche l'arme, rouge le sang

Grande nouveauté de ce quatrième épisode, tous les combattants, au moyen d'un coup spécial, se voient dotés d'une arme blanche. Il est possible de la lancer sur l'adversaire, ce qui provoque de gros dégâts si vous faites mouche, ou l'utiliser en tant que telle. Dès que vous encaissez un coup, vous en perdez l'usage. Parfois, vous en ramasserez une par terre, de même que certains éléments du décor peuvent être jetés à la tête de votre assaillant. Bien sûr, les Fatalities - coups spéciaux à exécuter en fin de match, pour achever

Des litres d'hémoglobine sont versés.

WHITES BLANCHES

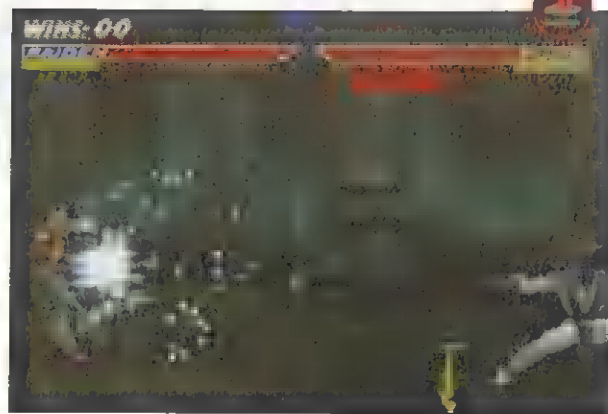
La blancheur d'un combat blanc est une fois encore, même si elle n'est pas encore à l'usage, elle se révèle en usage. Cela donne un nouveau souffle aux combattants.

Ce peut récupérer son arme lorsqu'elle est perdue.

votre adversaire - sont au rendez-vous. A noter que dans l'antre de Goro et dans la prison, ces Fatalities ont changé. Le jeu comprend quinze personnages différents, sans compter que trois combattants sont cachés.

Oul mais sur N64, bof sur Playstation

La principale différence entre les versions tient au pad : le pad N64 se révèle, pour ce jeu, bien supérieur à celui de la Playstation. En effet, sur N64, le temps de réaction est très court, et même avec le pad

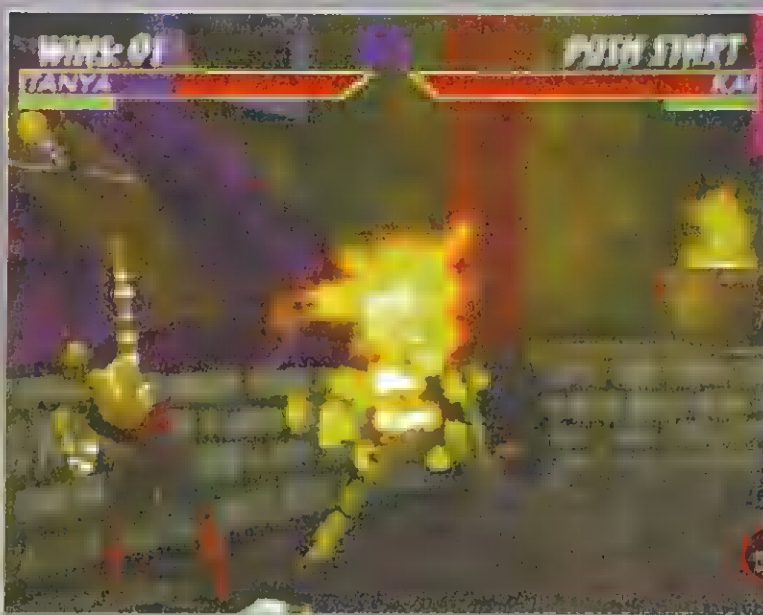


Le dieu du tonnerre en pleine action.



analogique, on s'en sort de manière assez satisfaisante. Par ailleurs, tandis qu'il y a sur la 32 bits de Sony pléthore d'excellents jeux de baston - et Mortal Kombat 4 est loin d'être le meilleur -, on ne peut pas dire que la ludothèque de la Nintendo 64 soit étoffée... Sur ce support, MK4 s'impose du fait que le choix est restreint, même s'il ne s'agit pas d'un hit. Conclusion : MK4 n'est pas indispensable sur Playstation, hormis pour les incondtionnels de la série, mais il constitue sur N64 un bon investissement, en attendant mieux...

Le Panda



PROJECTIONS

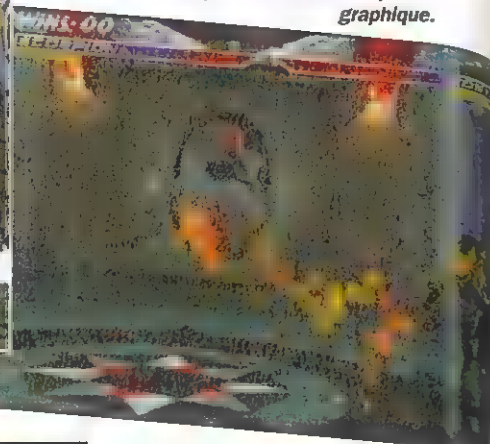
Les projections sont assez simples à exécuter. Du reste, parfois, la console en use et en abuse. Elles peuvent être assez facilement enchaînées. C'est de l'auton appelle de l'artiste. Dommage qu'on ne puisse pas, au moyen d'une manette, retomber sur ses pattes ou les esquiver, comme dans Marvel Super Heroes par exemple.

Un beau changement de caméra. C'est rare.

Avec les projections, facile de prendre l'ennemi.

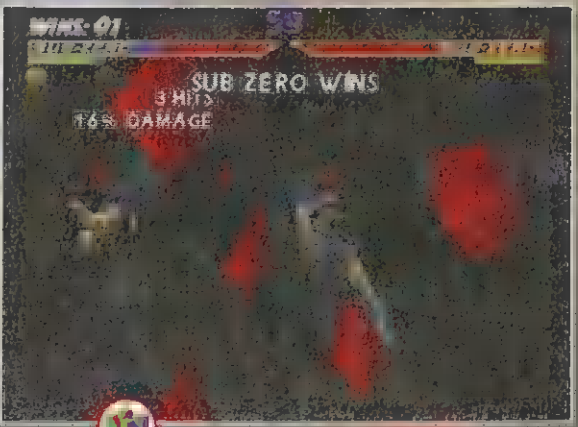
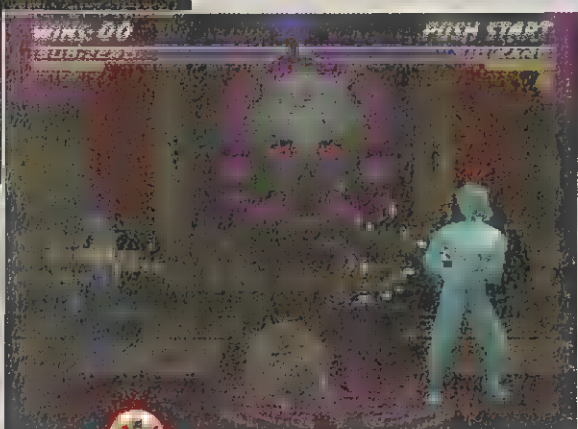
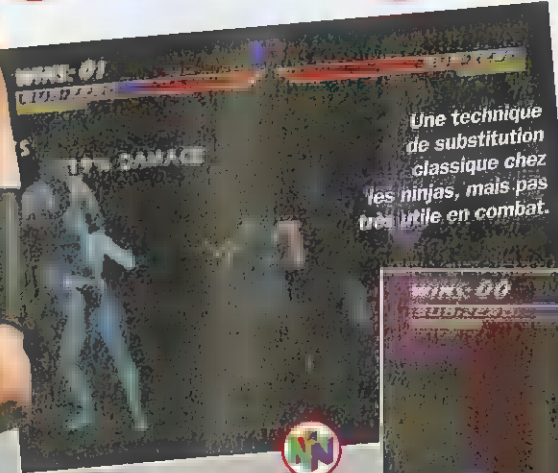


Les décors sont assez inégaux du point de vue de la qualité graphique.



Le image de Nina qui, dans Tekken, est une experte des prises au sol qui aboutissent à la rupture des bras de l'adversaire, dans Mortal Kombat, jeu gore par excellence, on peut casser et recasser les membres. Mais cela n'influe aucunement sur le combat puisque le personnage requière l'usage du membre fracture.

Une technique de substitution classique chez les ninjas, mais pas très utile en combat.



90



Une bonne esquiv

83%
90%

EDITEUR : MIDWAY

JOUEURS : 1-2

IMPORT US

LES PLUS

+ Une animation très rapide.
+ Beaucoup de coups.
+ L'ambiance gore.

LES MOINS

- Les décors sont assez inégaux du point de vue de la qualité graphique.

Bourrin
de grap
aller vo
n'est pa
triture k
des tact
Le but :
■ ml ad

Le didacticle
Aujourd'hui,
La mascotte
le comment
Sympa !

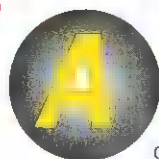




VIRTUAL CHESS 64

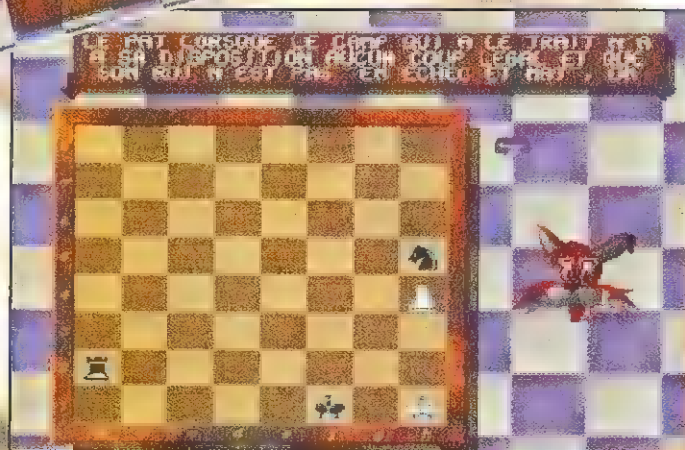
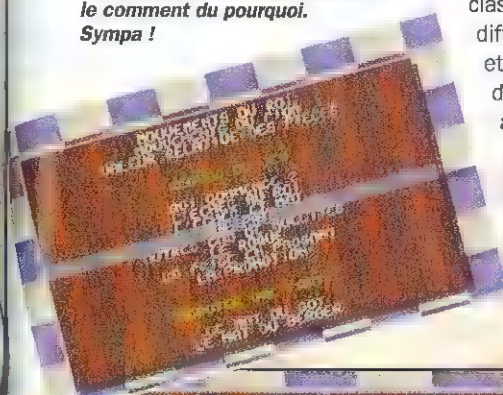
Bourrins du pad et autres admirateurs de graphismes exceptionnels, vous pouvez aller vous rhabiller : ce Virtual Chess 64 n'est pas pour vous ! Ici, on réfléchit, on se triture le neurone, on élabore des plans et des tactiques de folle.

Le but : mettre mat le roi adverse.



Après une intro assez succincte mais sympathique, direction les options : là, ouvrez bien les yeux, car les paramètres sont importants. Choisissez le niveau de difficulté, de 1 à 12 (tâchez de commencer par 1, vous verrez ensuite !), les plateaux sur lesquels vous voulez jouer (il y a le 3D très beau, et le 2D, classique, avec quatre formes différentes pour les pièces) et la profondeur de réflexion de la machine. Après, place au jeu ! Les pros des échecs trouveront tout de suite leurs marques. Notez qu'avec le plateau 3D, chaque prise de pièce est ponctuée d'une petite séquence animée, drôle au début,

Le didacticiel est très complet. Aujourd'hui, l'étude du "pat" ! La mascotte Titus vous explique le comment du pourquoi. Sympa !



En pleine partie, on peut revenir à un échiquier classique en 2D, mais pas clair.



En activant l'option "Débutant", la machine vous indique où vous pouvez placer la pièce sélectionnée. For kékés only !

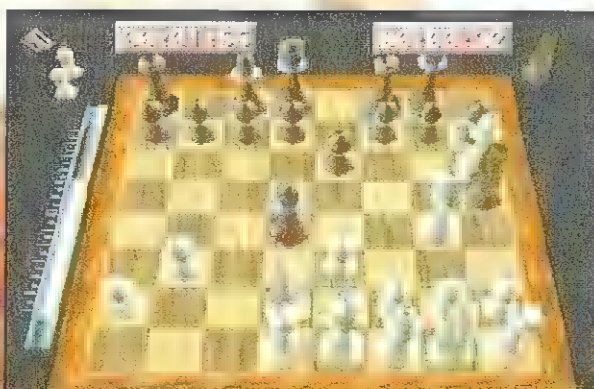
mais vite saoulante. Mais l'intérêt du jeu est ailleurs. Pour ceux qui débutent, Titus a tout prévu.

Un professeur à la maison

Le mode Didacticiel permet de tout savoir (ou presque) sur les échecs : déplacement des pièces, tactiques les plus répandues, exemples de partie, lignes d'ouverture, etc. C'est là le point fort du jeu : un prof

d'échecs pas ennuyeux pour deux sous, patient et disponible à tout instant. En revanche, à moins de vivre en ermite avec une N64, on ne voit pas ce que Virtual Chess apporte au genre : à deux ou à quatre (plusieurs parties simultanées). Bref, tous les joueurs d'échecs vous le diront : rien ne vaut un bon vieux plateau avec des pièces en bois !

Vilince



L'échiquier en 3D est très bien fait et très jouable. Il peut également se tourner dans tous les sens.



En mode 3D, chaque prise de pièce est ponctuée par une animation plutôt sympa (ici, le cavalier prend le pion).

84%

EDITEUR : TITUS

JOUEURS : 1-4

OFFICIEL

LES PLUS

Idéal pour les débutants.
+ Assez bon niveau de difficulté.

LES MOINS

Les pros se lasseront vite.
+ Ne remplace pas un vrai jeu d'échecs.
Pas vraiment fun à plusieurs.

83%
90%

ATEUR : MIDWAY

QUEURS : 1-2

IMPORT US

LES PLUS

ne animation
rapide.
beaucoup de
ps.
ambiance gore.

LES MOINS

ne animation
rapide.
beaucoup de
ps.
ambiance gore.

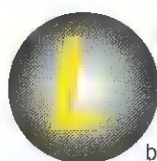


Test

CRISIS

CITY

Au risque de décevoir les fans qui attendent avec impatience une nouvelle version de Tohshinden ou un certain Choro Q 64, Takara nous offre un clone de One, Crisis City. Un tonne d'actions dans une ville de dingues !



La principale différence de Crisis City par rapport à One réside dans la possibilité de jouer à deux dans un mode Versus. A vous de choisir si votre adversaire sera humain ou dirigé par l'ordinateur. L'idée est très bonne, mais ce mode Multijoueur n'est pas accessible dans la partie aventure, et il s'avère rapidement limité.

Comme dans beaucoup de jeux de ce type, les six personnages à choisir offrent chacun un compromis différent entre vitesse, puissance de feu et points de vie. Par exemple, la femme-flic possède une grosse puissance de feu avec son fusil à pompe, mais elle est un peu lente et passe trop de temps à recharger son arme. A l'inverse, un personnage trop rapide avec un

petit calibre n'est pas forcément le meilleur choix, si l'on aime la précision et l'efficacité. Comme toujours, il faut faire le tour des personnages pour incarner celui qui convient le mieux à votre façon de jouer.

Grenades en stock

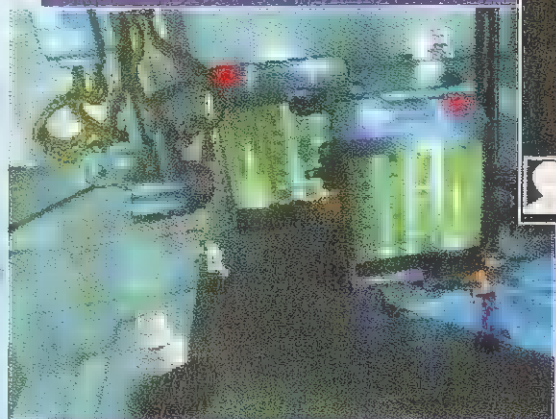
Chaque personnage possède des grenades en nombre limité. Evidemment, les dégâts qu'elles infligent sont plus conséquents que ceux du flingue de base. Gardez-vous de rester dans leur zone d'impact, car elles ne roulent pas très loin. Lorsque l'on se fait toucher, une sorte de bouclier de lumière entoure le personnage, ce qui permet d'être tout de suite averti et de limiter la casse. Pour esquiver les tirs, on peut effectuer une roulade sur le côté. On n'est pas invulnérable durant cette

manœuvre, mais on passe sous les tirs. Il existe un mode Auto-lock qui cible automatiquement les ennemis humains ou robots. Certes, il ne sélectionne pas forcément l'ennemi que vous voudriez abattre en premier mais cela aide beaucoup. Car le problème de ce jeu – qui est du reste celui de la majorité des jeux en 3D – réside dans le système de caméras. Là, elles sont fixes, comme dans Resident Evil 2, et c'est assez pénible lorsque, en pleine action, la caméra change et que vous ne voyez plus la voiture qui cherche à vous écraser... Il y a de fortes chances que vous vous retrouviez sous ses roues !

Sympa mais un peu court...

Les graphismes sont assez sympas, mais les personnages auraient pu être plus soignés. Les niveaux qui baignent dans une ambiance très contemporaine voire futuriste sont un peu courts et pas assez nombreux. De plus, aucun véhicule particulier ne vient égayer vos randonnées. Au final, Crisis City est un jeu agréable mais pas inoubliable. Cela dit, les amateurs du genre devraient apprécier.

Le Panda



Switch va bientôt agoniser sans gloire...



vous serez
le même niveau
son fixe, une
à tel ou tel en
survivre.

SCORE



SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

SCORE

Y

MÉMOIRE VISUELLE

Vous serez amené à recommencer plusieurs fois le même niveau. Comme les ennemis et les caméras sont fixes, une fois que vous saurez ce qui va se passer à tel ou tel endroit, vous ne devriez plus vous faire surprendre.



Une voiture qui vous force dessus. La routine...



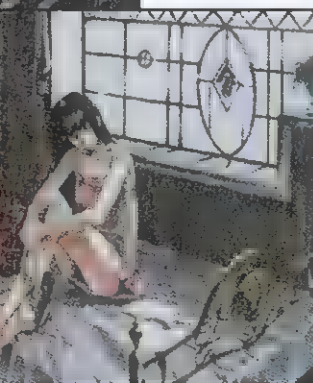
Les grenades sont très efficaces, mais ne restez pas dans leur zone d'impact.



La flèche jaune indique la direction à suivre.



Le fusil à pompe peut toucher plusieurs cibles en même temps.



85%

ÉDITEUR : TAKARA

JOUEURS : 1-2

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Compatible Dual Shock.
+ Mode Versus.
+ De beaux graphismes en arrière-plan.

LES MOINS

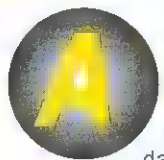
+ L'histoire est un peu simpliste.
+ Les ennemis sont un peu ennuyeux.
+ Les niveaux sont courts.



le Panda

SLAYERS Royal

"Slayers" est une série télévisée très appréciée au Japon. L'esprit délinquant des aventures de Naga et Lina, dans un univers médiéval-fantastique, est fort bien restitué sur Playstation.



Après un dessin animé d'intro, assez long et bien fait, vous débutez dans un petit village avec Lina, "élémentaliste" du feu, qui, bien que d'une nature un peu impulsive, est la gentille du groupe. Naga, élémentaliste de l'eau et spécialiste des sorts de glace, est nettement moins sympathique. Exubérante à l'excès, elle n'hésite pas à tout casser autour d'elle quand l'envie lui en prend. L'animé est assez bourrin, car les deux magiciennes sont imbattables, et quand elles ne se tapent pas l'une sur l'autre, elles font très mal ! Le jeu respecte l'esprit de la série : on commence le jeu avec des personnages expérimentés, puisque Naga et Lina possèdent déjà une cinquantaine de sorts chacune ! Et elles ne font pas dans la dentelle, d'autant

moins que tous leurs sorts sont dédiés à l'attaque. Ce duo d'enfer rencontrera de nouveaux alliés au fil de l'aventure, et ainsi se constituera bientôt un petit groupe.

Le coup de barre des magiciens

Le système d'icônes qui gère les combats est très simple : pas besoin de parler japonais, on se prend facilement au jeu. On peut même laisser la console s'occuper des combats toute seule, ou encore choisir de ne gérer qu'une partie du groupe. Le système des affrontements

Petite épreuve : il faut exécuter des figures durant la chute...

est assez classique, dans le genre d'un Final Tactics ou d'un Tactics Ogre. Toutefois, dans Slayers, le rôle des magiciens est plus subtil, d'autant que les combats ne fonctionnent pas selon un système de tours mais selon un dispositif en "semi-temps réel". Jeter un sort prend un certain temps et est assez éprouvant pour le magicien. Pendant un moment, il ne peut se concentrer assez pour manier les énergies magiques nécessaires aux sortilèges. Un point d'exclamation vous indique les périodes de grosse fatigue. Celui-ci change de couleur : lorsqu'il est rouge, c'est que votre personnage va bientôt pouvoir agir. Mais attention, si un ennemi le frappe, il sera déconcentré et devra à nouveau patienter un moment avant de redevenir opérationnel. Dans ce jeu plus que dans tout autre, il faut maintenir les magiciens

MAGIQUE !

Les magiciens sont la classe de personnages la plus répandue et surtout la plus destructrice. Dès le départ, ils sont très puissants et leurs magies sont redoutables. Gare à ne pas toucher vos alliés lorsque vous utilisez des sorts à zone d'effets !



Les magies les plus puissantes font facilement 500 points de dommage alors que vos héros ont au maximum 200 points de vies

3D VILLAGE

Dans les villages, vous aurez droit à de courtes phases "digital comics", et ferez parfois de mauvaises rencontres : direction le thème de bataille. Mais c'est avant tout un endroit pour acheter de l'équipement numérique portable.



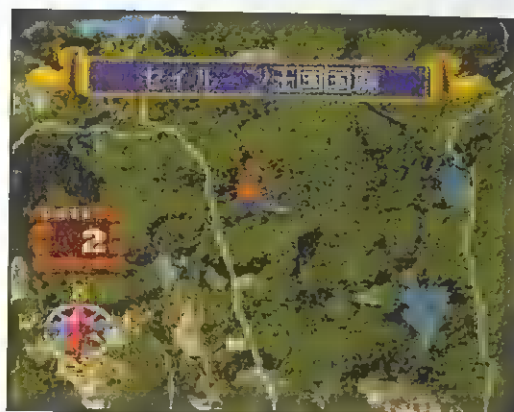
表通り



Voici tous les ennemis à vaincre dans ce village.

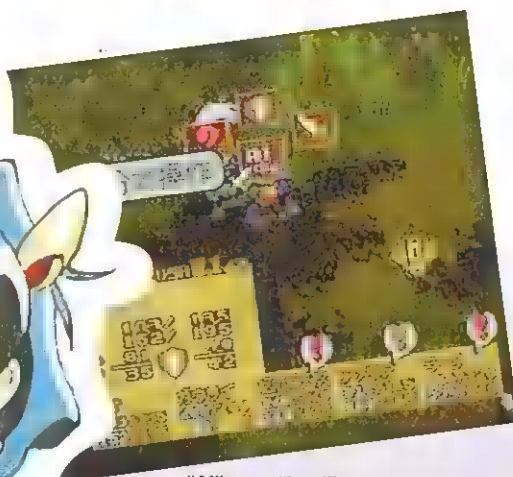
Dans les villages, on peut avoir un coup de sang.

Le déplacement est assez linéaire. Il est rare d'avoir le choix entre deux directions.



scuter

...
dans le
ou d'un
s, dans
magiciens
que les
ent pas
urs mais
"semi-
ort prend
est assez
magicien.
ne peut
ur manier
s néces-
Un point
que les
atigue.
uleur :
est que
bientôt
tention,
e, il sera
nouveau
t avant
el. Dans
ut autre,
magiciens



"AI" pour "Intelligence artificielle" : cette icône sert à reprendre le contrôle du personnage.



Les aires de combat ne sont pas très étendues.

à l'arrière, et bien les protéger. Le jeu se déroule simplement, en temps réel, et les personnages répètent les actions que vous leur avez indiquées jusqu'à qu'elles soient accomplies. Mais il faut alors appuyer sur un bouton pour que tous les ennemis et vos héros aient fini leur "tour de jeu", avant de donner de nouveaux ordres. Ce mélange entre temps réel et tour par tour donne assez de rythme à l'action sans nuire

à l'aspect stratégique du jeu. Il y a de courtes phases "digital comics" entre les batailles. Outre les combats, l'exploration des villages et les dialogues sont au programme. L'interface, très classique, repose sur un système de fenêtres fixes.

Faites vibrer le pad

Le jeu est compatible avec le Dual Shock - le pad analogique est d'ailleurs très agréable pour déplacer des icônes à l'écran.

Détail sympathique : le pad se met à vibrer faiblement durant l'incantation des sorts, puis très fort lors de l'attaque ! Pour conclure, Slayers Royal est assez joli et possède une bande-son de qualité. Il ravira les amateurs de l'animé, mais les fans de "tactics" risquent de rester sur leur faim... Un jeu sympa et fun mais qui ne vaut pas un bon vieux Final Fantasy Tactics.

Le Panda



comme dans Vandal Heart, l'ennemi agressé riposte



87%

EDITEUR : KADOKAWA

JOUEUR : 1

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ Très fidèle à la version animé
+ Simple de prise en main
+ Des bons graphismes.

LES MOINS

Un jeu de rôle un peu décalé

QUEST 64

Après des mois, des années même, d'attente voici enfin le premier RPG de la Nintendo 64. Avis aux amateurs : il est entièrement en anglais...

Quest 64 n'est pas un action-RPG comme Zelda, ni un RPG classique à la façon de Final Fantasy, c'est un RPG hybride. Sa première particularité est d'être d'une simplicité à toute épreuve : l'intrigue est résolument linéaire et on ne se retrouve jamais bloqué. Les indications des personnages sont claires et on alterne, de façon d'ailleurs un peu répétitive, les phases de village avec celles des donjons puis celles des boss... Il n'y a en outre aucun équipement pour le héros (qui se

balade seul tout au long de l'aventure), ni arme ni armure. On ne peut même pas acheter de potions de soins (ici du pain magique) puisqu'on vous les donne gratuitement dans les villes. Malheureusement, on ne peut en emmagasiner de gros stocks pour se soigner lors des combats. Il faut absolument les économiser pour les combats contre les boss... A propos de combats, ceux-ci fonctionnent selon le système découvert dans Parasite Eve, au tour par tour : un ennemi agit, vous répliquez. Lorsque vous luttez contre plusieurs monstruosité, vous agissez, l'un des monstres agit à son tour, puis vous entrez en action de nouveau... Pratique.

Magie, magie...

Dans les aires de combat, vous devrez vous déplacer dans une zone limitée par un cercle pour utiliser un objet ou une magie, ou bien attaquer avec votre bâton de mage. Lorsque votre adversaire riposte, par exemple en lançant un sort, vous reprenez la main et pouvez tenter d'esquiver l'attaque ; mais l'art n'est pas facile, surtout si vous êtes proche de votre adversaire. En fait, s'approcher de l'adversaire n'est intéressant que si les ennemis sont assez proches les uns des autres pour leur envoyer un sort collectivement.

Votre magie se base sur les élémentaires (de l'air, du feu...). Vous êtes donc plus élémentaliste que magicien au sens strict du terme. Des "esprits d'élémentaires" sont disséminés dans les mondes à explorer, mais vous pouvez également en gagner en passant certains

niveaux d'expérience. Ensuite, reste à répartir cette puissance magique parmi les quatre éléments : eau, terre, feu, air, en tenant compte du fait que les sorts et leur puissance sont différents pour chaque élément. Ainsi, il est indispensable dès le début du jeu de miser sur l'eau pour avoir rapidement accès à la magie de soin. Les points de magie remontant assez vite en dehors des combats, on s'en sort plutôt bien. Pensez ensuite au feu ou à l'air, qui permettent des attaques à distance...

En attendant Zelda

En bref, Quest 64 n'est pas un super RPG. Correct, il est tout de même très en dessous des grands classiques de la Playstation ou de la Saturn. Explorer et combattre, combattre et explorer, cela s'avère un brin répétitif. La 3D, même si elle est de bonne facture, égare rapidement les joueurs dans les donjons (rien ne ressemble plus à un mur qu'un autre mur de même texture...). Mais soyons réaliste, Quest 64 n'est pas vilain, de plus il est en anglais, et c'est le seul RPG du support ! Si vous êtes un incondicional du genre et que vous rongez votre frein en attendant Zelda, Quest 64 vous permettra de passer un bon moment.

Le Panda



Les coffres contiennent des objets à récupérer.



Après un bon voyage, voici enfin la ville cachée.

La 3D est d'assez bonne facture, mais on tourne fréquemment en rond.

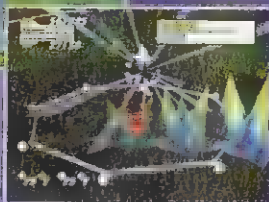
A L'USURE

Les boss sont vraiment très balèzes dans ce jeu. Il faudra donc les avoir à l'usure... L'idée étant de rester le plus loin possible en utilisant des magies à distance, car ils ont plus de points de vie et font plus mal que vous au corps à corps. Tournez-les autour un bon moment, ils finiront par tomber.

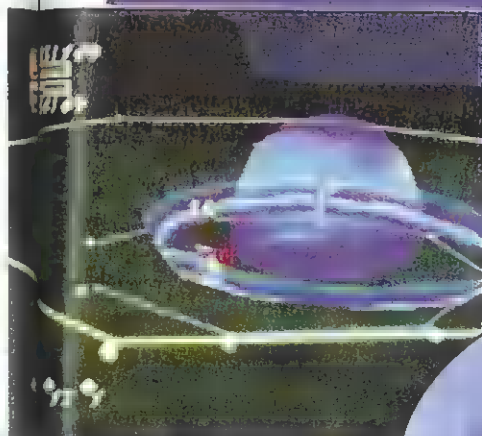


Economisez les pains magiques pour les boss.

Il vaut mieux éviter le corps à corps pour avoir une chance d'esquiver les attaques adverses.



Une magie de protection trop efficace. Courage fuyons !!



On est bien dirigé par les indications des villageois : pas d'énigme indéchiffrable en perspective.

La petite bulle indique qu'on peut parler à ce personnage.

Galita
My garden is rich with Mint Leaves. Let me know if you run out. I'll pick some more for you.

Après un bonne galère, voici enfin la ville cachée.



Le bateau vous conduit sur une île pleine de monstres. Brrr...





N Test



Dans les villages, on vous donne les objets, pas besoin de les acheter.

Comme d'habitude, vous allez devoir pourfendre un boss.



Dans ce donjon, vous n'avez qu'à suivre la flèche. Facile ? Qui a dit facile ?



MAGIQUE !

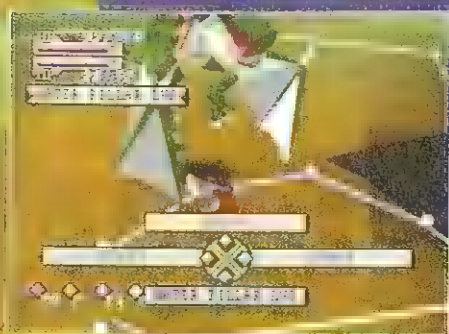
Le système des magies est très simple. N'essayez pas de jongler en même temps plusieurs éléments. Vous aurez accès qu'à des magies minables, alors que vous serez déjà très avancé dans le jeu. Concentrez-vous tout d'abord sur l'eau pour obtenir le sort de soin.



La boule de feu est une des rares attaques à distance efficaces.



Le sort de soins fait partie de la famille de l'eau. A posséder absolument !



Les sorts sont classés en quatre éléments : eau, terre, feu et enfin, air.



D'un niveau à l'autre, les décors sont assez variés.



Le jeu se joue dans un univers très simple, avec une palette.

COMBATS

Le système de combats "semi-action" permet d'esquiver certaines attaques. De plus, comme les monstres n'attaquent pas tous à chaque tour, en avoir cinq en face de soi ou seulement deux revient presque au même. Les magies de zone, qui ont une portée quasi nulle, ne doivent être utilisées qu'au contact pour être efficaces. Car tuer un monstre en un coup ou trois au corps à corps en trois coups revient strictement au même dans ce jeu. Sauf qu'en restant à distance, on a beaucoup plus de chance d'esquiver les coups !



Heureusement que vous l'avez esquivé.

Une bonne magie mais inefficace contre les ennemis volants.



Parfois, mieux vaut s'enfuir...

83%

EDITEUR : THQ

JOUEUR : 1

IMPORT US

LES PLUS

• Premier RPG en anglais.
• Univers en 3D à bonne facture

LES MOINS

• Trop de phases de donjon.
• Difficile de trouver des objets dans le monde 3D.
• Le jeu est un peu varié.

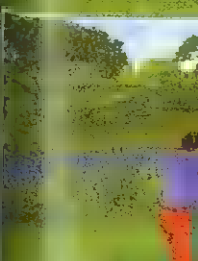
Avec l'...
les sim...
golf. Ap...
Everybo...
testé m...
dans Co...
voici Ac...
version...
du prem...
Amls de...
extrême...
manette...



Lorsqu'une légère br...
(en bas à gauche) in...
sa force.



Une fois sur le green,
étudier la surface du...
ou mieux son lancer...



Avant chaque coup,
une ligne indique
■ trajectoire de la balle.
Idéal pour ne pas se tromper.

Avec l'été reviennent
les simulations de
golf. Après
Everybody's Golf,
testé le mois dernier
dans Consoles+,
voici Actua Golf 2,
version réactualisée
du premier du nom.
Amis des sports
extrêmes, à vos
manettes !

actua



Autant vous le dire
tout de suite : les
simulations de golf
ne sont pas faites
pour se défouler.

C'est peut-être, avec la
pétanque, l'un des rares sports
que l'on pratique après cin-
quante ans. Ne vous attendez
donc pas à une action trépi-
dante, car c'est de calme et de
concentration dont vous aurez
besoin ici. Actua Golf 2 pro-
pose une petite dizaine de par-
cours à travers le monde (huit
pour être précis). Les décors
varient donc en fonction du
pays où l'on se trouve : prai-
ries, désert, forêt ou lac...

Des graphismes un peu somméraires

Les circuits proposés sont très
réalistes, mais la définition gra-
phique laisse à désirer. En effet
le jeu pêche par une trop
grande pixélisation, autant des
décors que des golfeurs. Le
tout manque de précision : on
devine, plus qu'on ne dis-
tingue, les motifs sur les vête-
ments des joueurs, les arbres
ne sont que des amas de
pixels verts... Bref, rien de
brillant ! La Playstation nous
avait habitués à mieux. Cepen-
dant, l'un des points forts de
Actua Golf 2 tient dans son
système de jeu. S'il n'est pas
évident à prendre en main

(l'interface graphique est loin
d'être intuitive), tout s'arrange
avec un peu de pratique. Avec
un peu d'entraînement, le jeu
devient même très agréable à
jouer. L'habitude aidant, vous
parviendrez à donner des effets
à votre balle afin de réussir des
coups magnifiques. Lors des
ralentis proposés (mais jamais
imposés), il est possible de
choisir son angle de vue parmi
une bonne dizaine ! Voilà qui
donnera de la pêche aux parties
qui, entre nous soit dit, en man-
quent quelque peu. Actua Golf 2
reste cependant une simulation
de golf agréable, qui s'adresse
aux joueurs d'un bon niveau.

Nilco



Il est possible de choisir
une vue proche du trou.
Le joueur apparaît
alors en arrière-plan.

81 %

EDITEUR : GREMLIN

JOUEURS : 1-4

OFFICIEL

LES PLUS

- + Beaucoup de vues lors
du ralenti
- + 8 circuits de 18 trous
- + Une bonne ambiance
- + De nombreuses
options de jeu

LES MOINS

- Des graphismes
pixelisés
- Une prise en main
durable
- Une interface peu
conviviale



Lorsqu'une légère brise se lève, l'indicateur
(en bas à gauche) indique sa direction et
sa force.



Une fois sur le green, il s'agit de bien
étudier la surface du terrain afin de doser
au mieux son lancer.



On le distingue
mal sur la photo,
mais le green est
quadrillé, ce qui
vous permet de mieux
apprécier le relief.

Une vue
spéciale
propose trois
écrans afin
d'admirer
le dernier coup.



83 %

EDITEUR : THQ

JOUEUR : 1

IMPORT US

LES PLUS

premier RPG
en anglais
univers en 3D
bonne facture

LES MOINS

non révisé
des défauts
majeurs
système de jeu
3D peu
conviviale



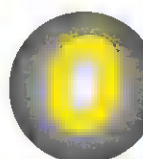
Test

OFF ROAD CHALLENGE

La Nintendo 64 attend depuis longtemps le jeu de voiture qui lui fera prendre la pole position...

Off Road Challenge sera-t-il l'heureux élu ? Pas sûr, mais il change un peu du reste...

100



ff Road Challenge est, comme son nom l'indique, un jeu de course de voitures tout terrain. Les voitures

4 x 4 et buggies que vous pouvez conduire proposent chacune un compromis différent entre vitesse, accélération, poids et maniabilité. Off Road est bien le premier jeu où le poids des véhicules est vraiment géré par la console. Cela se ressent notamment lors des chocs : si vous avez le buggy, quel que soit votre angle d'attaque sur la voiture adverse, c'est vous qui partirez en vol plané.

La prise en main du jeu est agréable et la maniabilité, excellente. Off Road Challenge est un

jeu très orienté arcade, inutile de chercher à emprunter quelque chemin astucieux.

4 x 4 nitrophiles

En revanche, il faut absolument récupérer les nitros qui traînent sur la piste (cela permet d'effectuer une brève mais fulgurante pointe de vitesse). En fait, c'est là que se situe tout le challenge du jeu, car à partir d'un certain degré de difficulté, les concurrents foncent à un rythme du diable... Ils ne prennent pas de raccourcis, ils vont vite, c'est tout. Pour avoir une chance de les accrocher, il faut connaître la piste par cœur et ne rater aucune nitro. Bref, à terme, c'est pas bien fun et même un

brin rébarbatif. Après chaque course, suivant votre position sur la grille d'arrivée, vous pouvez customiser votre voiture, en augmentant la puissance de votre moteur, ou en améliorant vos suspensions (mises à rude épreuve sur les pistes, très accidentées).

Les six circuits sont longs et proposent des graphismes variés. Malheureusement, s'il possède une animation rapide et fluide, le jeu n'est pas beau pour autant. Plutôt fun et maniable, Off Road Challenge est un des meilleurs jeux de course de la Nintendo 64, mais ce n'est pas un jeu excellent.

Le Panda

VITE VITE VITE !

Les nitros sont une des clés du jeu. Il est impératif de ne pas les rater. C'est avant tout un jeu d'arcade et il faut le prendre en tant que tel.



Il faut utiliser ses nitros au bon moment.



On remarque bien les suspensions assez molles des voitures.



Zut, il va falloir encore recommencer cette course !



Les dérapages produisent de la fumée.

Un avion en t...
comme dans

Carambolage a

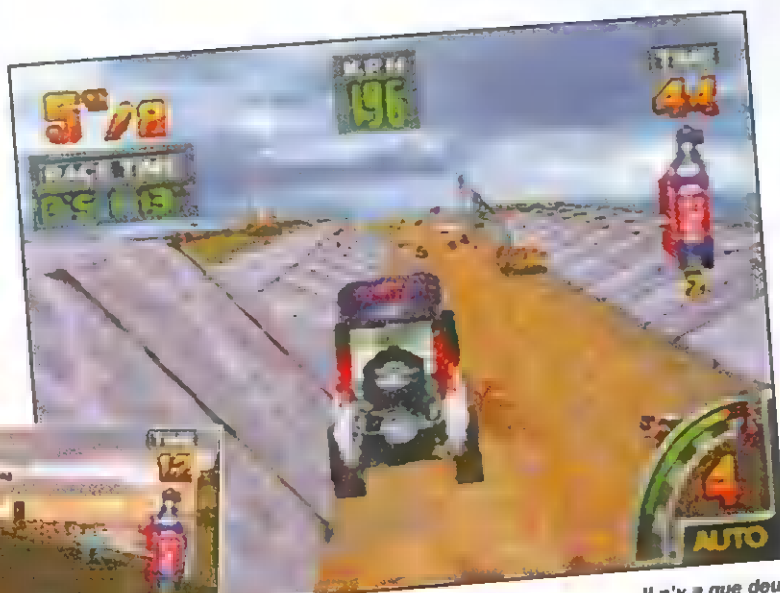
CARAMBOLAGES

Le jeu est très riche en obstacles et objets destructibles sur les pistes. C'est toujours fun de rentrer dans des caisses et de les voir voler en l'air. De même, les véhicules permettent de faire des sauts impressionnants. Bref, le jeu est très amusant et très varié.

Quand on est en piste, dans l'auto, la voiture (ou le camion) est toujours déformable.



Quand on est en piste, dans l'auto, la voiture (ou le camion) est toujours déformable.



Il n'y a que deux angles de vue disponibles.

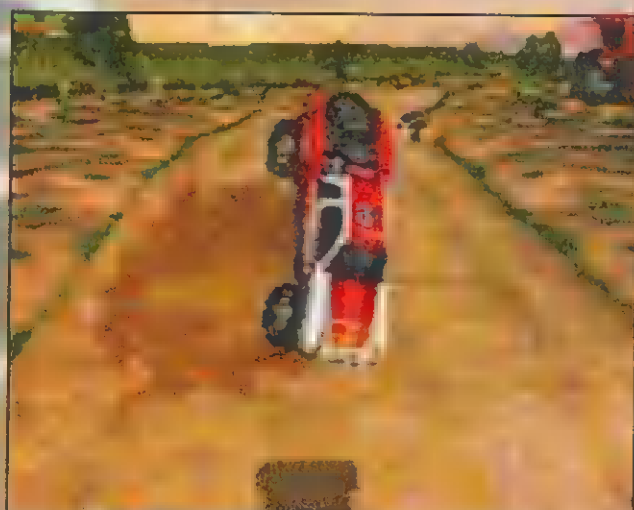


Certaines courses sont particulièrement accidentées.



Un avion en train d'abattre un ovni, comme dans "Independence Day".

La visibilité est assez moyenne.



Carambolage avec un tracteur et tonneaux en paille.

Un changement de direction trop brutal.



101

85%

EDITEUR : GT INT.

JOUEURS : 1-2

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

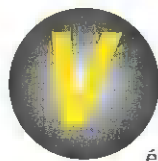
+ Animation rapide.
+ Bonne maniabilité.

LES MOINS

Autres

The Granstream Saga

**Sorti au Japon
il y a quelques
mois, Granstream Saga
arrive enfin en version
américaine. Bourré
de dessins animés,
le jeu avait séduit par
son aspect "baston"
lors des combats.
Tout en anglais,
on peut l'apprécier
à sa juste valeur.**



ous incarnez Eon, un jeune apprenti magicien et guerrier. Orphelin, il a été élevé au bon grain par Valos, un vieux magicien, dans la contrée de Shilf. Les pouvoirs de notre héros sont immenses, mais il ne le sait pas encore. Ses capacités se révéleront progressivement au fil de l'aventure, et heureusement car le sort de son monde repose sur ses épaules. Les quatre continents qui flottent dans l'air perdent l'énergie qui les soutiennent. Pour les garder en l'air, il faut entrer en possession des quatre Orbs. Eon possède un sceptre

magique, muni de pouvoirs magiques étonnants, comme celui de dupliquer des objets (copieur !). Ce pouvoir est très utile pour copier des clés et des gemmes, mais comme Eon est un bon petit gars, il ne s'en sert qu'en cas de force majeure.

Un RPG-baston

Le jeu est tout en 3D, vu de haut, avec des personnages aux proportions normales. Comme dans Grandia et Breath of Fire 3,

la caméra peut tourner autour du héros (boutons L1 et R1). Les phases de combat se déclenchent dès que vous passez trop près d'un monstre. A ce moment, Eon revêt une armure et une épée. Le combat ressemble alors à un vrai jeu de baston vu de haut, avec barre d'énergie, feintes et passages sur le côté. On peut aussi utiliser à tout moment la magie, pour lancer des boules de feu, par exemple. De plus, l'accès

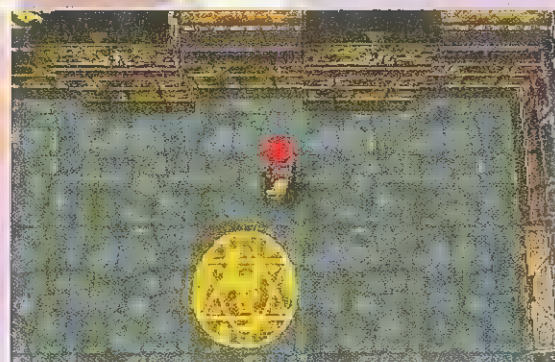


Ce boss est très coriace et n'est vulnérable que quelques secondes après ses attaques magiques.



Chaque moment clé du scénario est illustré par un petit dessin animé.

La taille des persos est normale, contrairement à ceux qui évoluent dans la plupart des RPGs japonais.



Pour continuer à progresser dans le donjon, marchez sur cette plaque quand elle tourne au jaune.

au menu de
temps dura
C'est la dext
pas le nomb
graphismes s
avec des poly
peu détaillé
Ainsi, vus de
de visage. De
ments sont
Mais cela ne
térêt du jeu
l'aventure gag
temps de cha
courts, nota
phases de cor

Animation

Le jeu est b
animés très
sans pixels r
des persos pe

ROUND 1, FIGHT 1

Les phases de combat se passent un peu comme dans un jeu de basket, avec des exploitations de coups et des limites. Plusieurs points doivent être atteints pour ne pas se faire tuer par le prochain ennemi.



Les requêtes sur le côté constituent une technique utile mais elles n'empêcheront pas les coups ennemis de vous atteindre.

Quand vous êtes dans le boucher, on se met à l'œuvre, même quand il n'y a rien.

Quand vous êtes dans le boucher, on se met à l'œuvre, même quand il n'y a rien.



au menu des objets arrête le temps durant l'affrontement. C'est la dextérité qui compte, et pas le nombre d'actions. Les graphismes sont assez simples, avec des polygones aux textures peu détaillées pour les persos. Ainsi, vus de près, ils n'ont pas de visage. De plus, leurs mouvements sont un peu "carrés". Mais cela ne nuit en rien à l'intérêt du jeu. Au contraire, l'aventure gagne en clarté et les temps de chargement sont très courts, notamment lors des phases de combat.

Animation très "animé"

Le jeu est bourré de dessins animés très bien compressés, sans pixels rebelles. Le design des persos pendant ces scènes

est très fin. Avec ses cheveux rouges, Eon ressemble beaucoup à Adol de la série des Ys. Toujours accompagné de Korky, son familier perroquet, il rencontrera la princesse Arcia, qui rappelle Saori, de Saint Seiya, et Laramee, un pirate au féminin.

Un RPG très animé

Avec tout le soin apporté aux scènes dessinées, le jeu plaira à tous les fans d'animé. Ses petits défauts (la trop grande simplicité des énigmes, les graphismes peu sophistiqués) l'empêchent de compter parmi les meilleurs, mais finalement, Granstream Saga, truffé de bonnes idées, est très agréable à jouer.

Gla



Pour voyager entre les continents, il suffit d'aller vers Airlim.

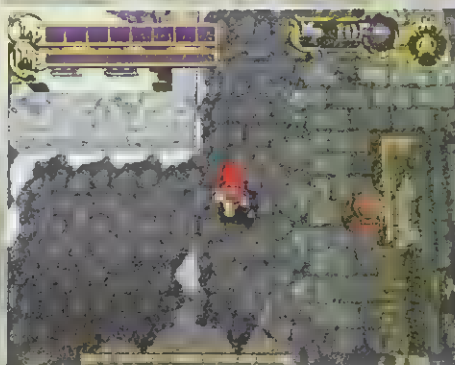


Si vous êtes coincé, allez voir Airlim qui vous indiquera le chemin à suivre.

103



Les symboles du jeu rappellent certains signes ésotériques. Un jeu à clés ?



La vue de haut en 3D est assez bien faite : les lois de la perspective ont été respectées.

88 %

EDITEUR : THQ

1 JOUEUR

IMPORT US

LES PLUS

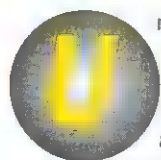
+ Des combats à la sauce "Street Fighter"
+ Plein de dessins animés
+ Tout en anglais

LES MOINS

+ Les personnages sont un peu plats
+ Les ennemis sont un peu plats

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

La saga des Fatal Fury s'enrichit d'un nouvel épisode. Grâce aux efforts conjoints de Capcom et de SNK, la baston 2D se taille une place de plus en plus confortable sur Playstation.



ne sacrée bonne surprise pour commencer : un dessin animé, assez longuet et superbement réa-

lisé, fait office d'introduction. La fin du jeu est du même acabit. SNK s'est donc décidé à laisser tomber ses intros de trois images fixes. Il était temps. Passé ces premières émotions, on découvre des décors au graphisme travaillé et coloré. Mais le plus étonnant, c'est la qualité de l'animation, fluide et suffisamment rapide pour rendre le jeu agréable...

Sur Playstation aussi bien que sur Neo Geo

C'est bien la première fois qu'un jeu SNK est aussi bien adapté sur Playstation : animation et maniabilité n'ont rien à envier aux précédents épisodes sur Neo Geo. Les férus de la série découvriront deux nou-

veaux personnages, dont un boss, mais ne seront guère dépaysés lorsqu'il s'agira d'exécuter les coups spéciaux et Furies des autres combattants, qui n'ont strictement pas changé...

Peu de neuf mais du bon

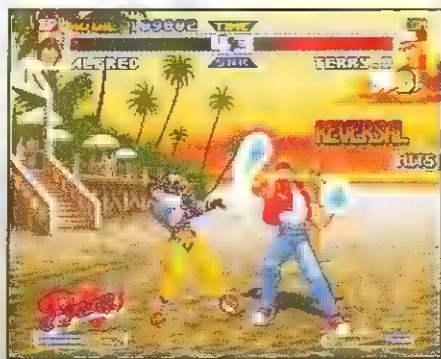
On pourra noter l'apparition d'un mode d'entraînement. Quant à l'interface graphique, elle a été entièrement revue - c'est un peu plus beau mais pas vraiment

plus clair. Bref, pas de grosses nouveautés. Mais, si le jeu n'est pas furieusement original, on y retrouve le charme des premiers Fatal Fury. L'ambiance sonore est comme à l'accoutumée très soignée, avec d'excellents bruitages et les thèmes musicaux classiques. Ce Fatal Fury n'est donc guère innovant mais il s'avère impressionnant par la qualité et le soin apporté à sa réalisation. De plus, la Playstation compte

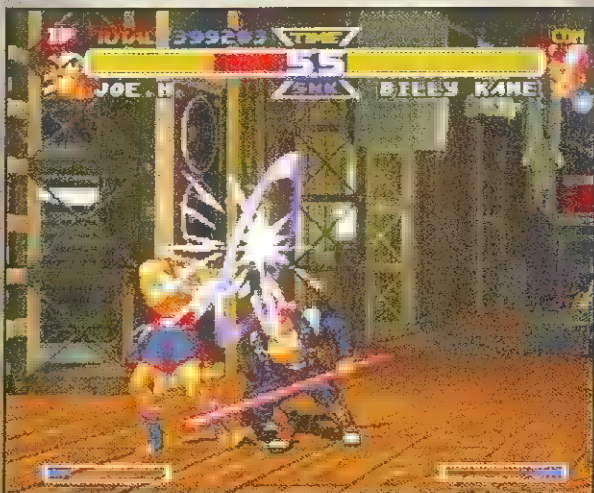
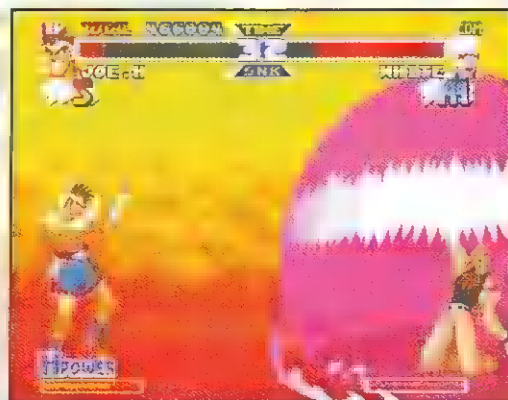
encore peu de bons jeux de baston en 2D. Et FF Dominated Mind s'impose comme un des meilleurs de sa catégorie avec Marvel Super Heroes.

Le Panda

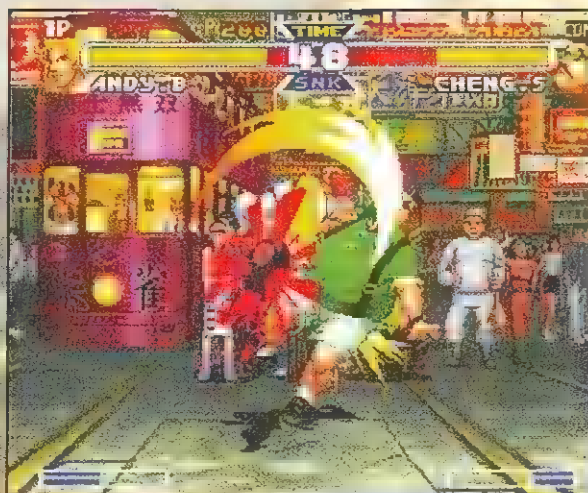
Les décors changent pour une ultime Fury.



Le nouveau-venu ne compte pas parmi les plus redoutables combattants de la clique.



Les Combos sont assez simples à réaliser.



Il faut être rapide pour enchaîner les coups spéciaux.

C'est le genre de coups pas très long à sortir et qui fait pas beaucoup de dégâts.

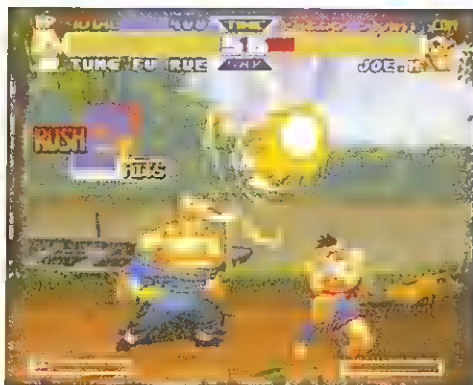
Le boss a des lents coups au corps à étaler le match. Les secondes secondes de la missile qu'il lance.



Incredible! On ne les voit pas.

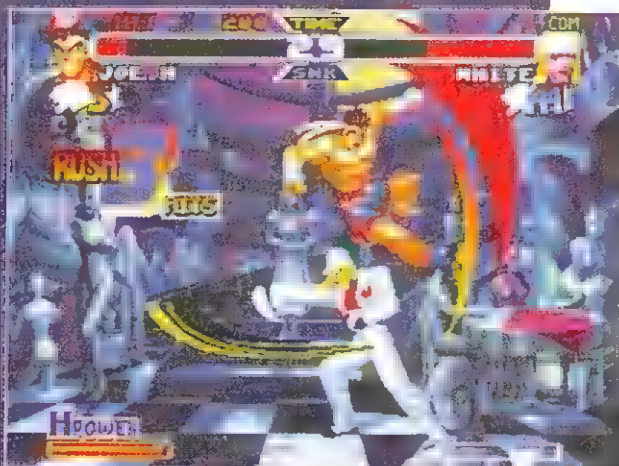


C'est le genre de coups pas très utile, long à sortir et qui ne fait pas beaucoup de dommages.



UN CORIACE

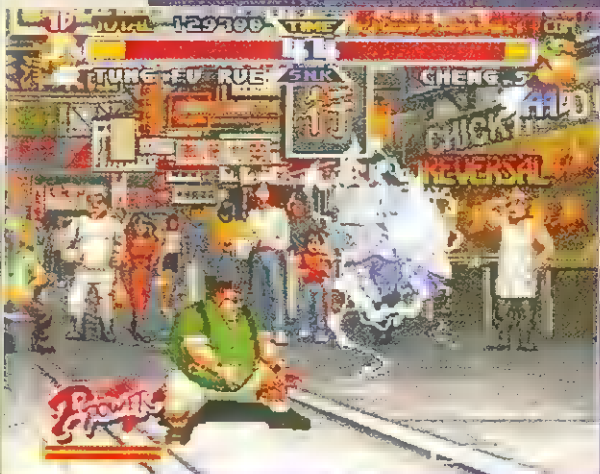
Le boss est particulièrement coriace. Il possède d'excellents coups qui lui permettent de toucher à distance ou au corps-à-corps. Mais... pire, c'est quand il vient de s'étaler par terre, et que vous allez enfin gagner le match... vous l'avez vu, et le diable se révèle deux secondes, dans un dernier souffle... pour lancer un missile qui explose et... il gagne la partie.



Incroyable : les deux combattants ont manqué leur coup. On ne les félicite pas.

ACTIF

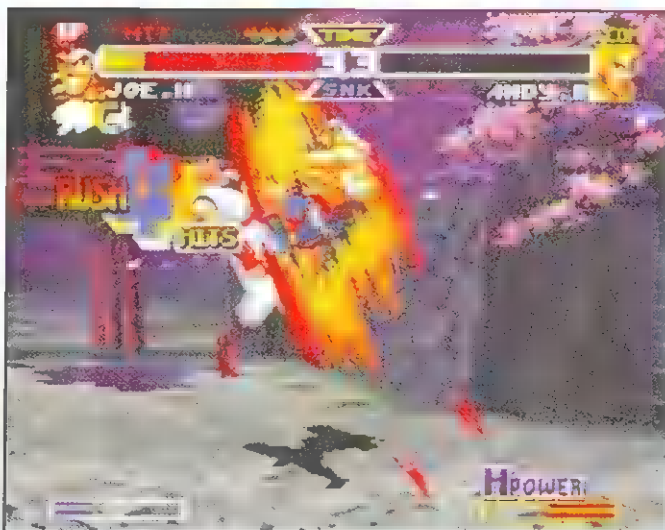
Une des caractéristiques des combats de Fatal Fury, c'est qu'il est possible d'enchaîner les coups spéciaux, et de ne presque jamais recourir aux coups classiques. Ainsi, le jeu exige une bonne maîtrise technique, mais les fixes sont endiablées, et parfois surprenantes (certains coups spéciaux sont défensifs).



Un très bon coup défensif qui couvre une large zone.



Un des plus vieux coups de Terry. Un des plus efficaces, aussi.



Les décors sont superbes. Admirez ce cerisier en fleurs.

105

94%

EDITEUR : SNK

JOUEUR : 1-2

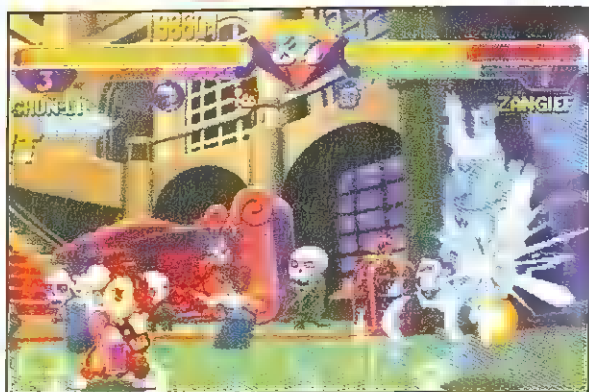
IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

+ De très bons graphismes
+ Une animation irréprochable
+ Des dessins animés chez SNK !

LES MOINS

- Pas assez innovant



Grâce aux gemmes, la boule de feu, chargée à bloc, peut être quatre fois plus grosse que d'habitude.



La Playstation se dote de quelques jeux de baston en 2D assez sympa, et Capcom continue sur la lancée en sortant **Pocket Fighter**. Jusqu'à présent, les jeux qui mettaient aux prises des personnages en SD n'ont jamais été de grandes réussites, mais **Pocket Fighter** risque de faire exception.



Pocket Fighter reprend les principaux personnages de deux grandes sagas de Capcom : Vampire et Street Fighter. Cette mode de la compil a l'air de bien fonctionner depuis le premier King of Fighters. Cette fois, les protagonistes ont été rétrécis et transformés en SD (super deformed), à savoir qu'ils ont une grosse tête et un petit corps. Les commandes ont également été simplifiées pour l'occasion, puisque l'on ne vous propose qu'un seul bouton pour les poings (au lieu des trois habituels), un pour les pieds (idem) et un pour les Furies (à noter que si vous l'utilisez sans faire de manipulation spécifique à la Fury, vous sortez un coup

casse-garde long à venir, mais bien pratique). En revanche, si les coups spéciaux originaux ont été relookés, ils sont néanmoins tous présents.

Qui a les plus grosses boules ?

D'un point de vue technique, Capcom s'est déchaîné. Les graphismes sont vraiment mignons (il faut voir les bouilles des personnages quand ils prennent des coups, c'est à hurler de rire !), le jeu est très coloré et l'animation, rapide et fluide... Ce qui est plutôt rare dans ce genre de jeu sur Playstation. Les coups sortent facilement, et il n'y a pas de temps de latence entre la manip au pad et l'action à l'écran, comme dans un bon vieux Street. Bref, Pocket Fighter est vraiment un jeu de baston très complet et agréable. Le système des Furies a été modifié et il est assez intéressant puisqu'il reprend un peu le principe des gemmes de Marvel,

en le combinant à celui de Darkstalker. Lorsque vous frappez votre adversaire, il laisse tomber des gemmes. Suivant leur taille et leur couleur, celles-ci remplissent une des trois barres d'énergie présentes à l'écran. Lorsque ces jauges sont pleines, il devient possible d'exécuter de nouvelles Furies, ou encore d'augmenter la puissance des coups spéciaux. J'ai du reste battu plusieurs fois la petite Gia lors de duels fratricides entre Ken et Ryu au cours desquels chacun enchaînait de son côté de l'écran des boules de feu. Mais grâce aux gemmes récupérées, mes boules de feu étaient plus grosses et plus puissantes et continuaient leur route après avoir anéanti celles de notre malheureuse testeuse... Bref, Pocket Fighter est le premier jeu de combat en SD qui n'est pas seulement mignon, mais véritablement complet et intéressant.

Le Panda

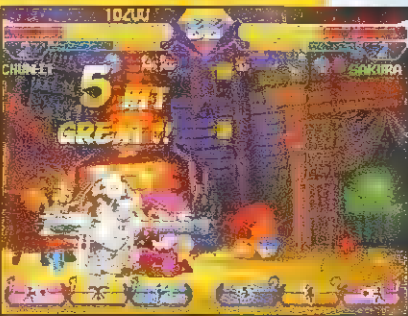
HELP!

Comme dans tous les jeux de Capcom un système de Combo est inclus. Il a été simplifié sur certains aspects puisque tous les personnages peuvent balancer un 5 Hits Combo (ou pire) en appuyant plusieurs fois sur le bouton de poing. Mais on peut aussi faire des Combos un peu plus élaborés en enchaînant coups spéciaux et Fury.

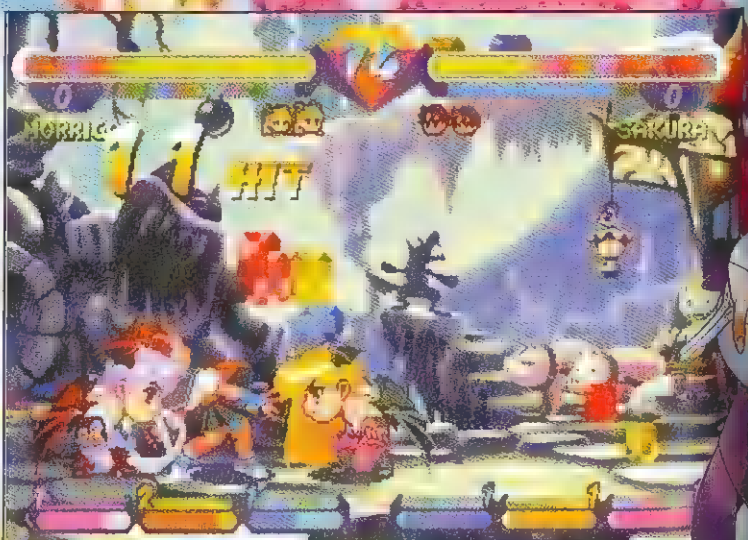
La fin du Combo de Chun-Li... qui se déguise !



COMBOMANIA



Les meilleurs ingrédients de Street ont été conservés, comme la garde en l'air.



Une belle bande de chipies.

Un grand vraiement attitude.

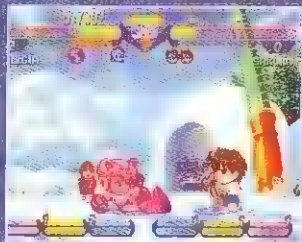
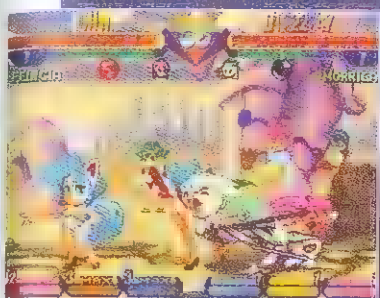
Les pers d'être bien génialém

コメカ 力任世 女刑事

Il est possible ses personna menus en jap de même ass Dommage.

DES PERSONNAGES MIGNONS TOUT PLEIN

Un grand bravo au "character designer", car les personnages sont vraiment adorables ! Ils ont des goûts, ils prennent des attitudes hilarantes et le jeu est bourré de gags en tout genre.

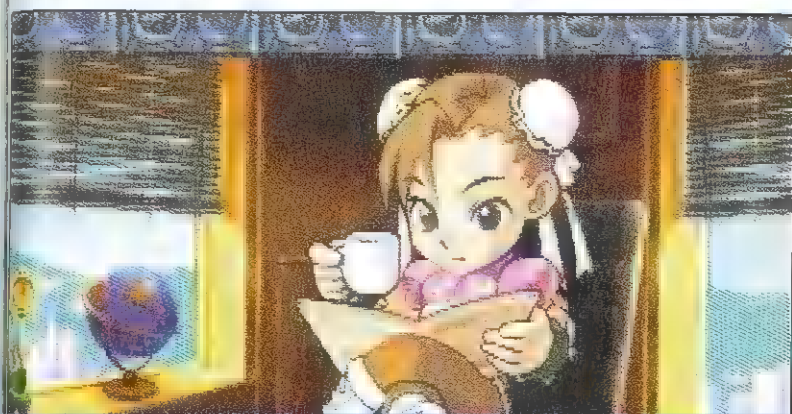


Les personnages, en plus d'être bien dessinés, sont généralement animés.

En sortant leur Combo, les personnages n'arrêtent pas de se déguiser. Ici, Felicia se la joue Megaman.

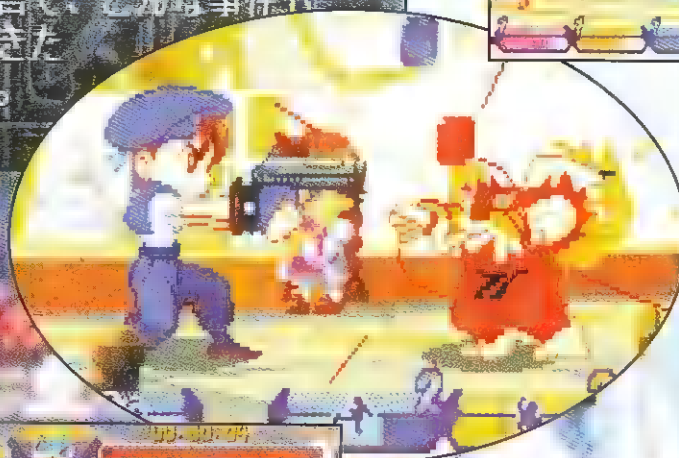


La bonne vieille technique du "je finis le jeu et je fais apparaître des persos cachés" est toujours payante.



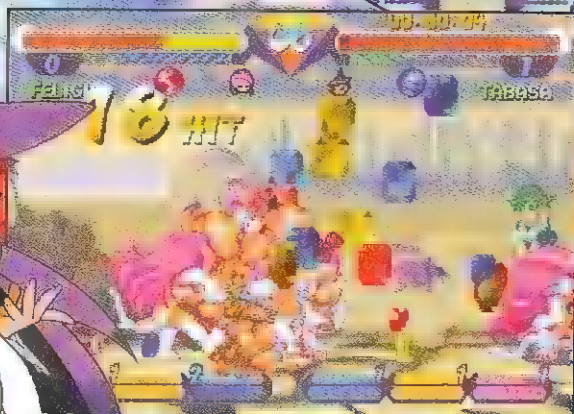
「コメンね」のひととて、どんな事件も力任せに解決してきた女刑事チェンリー。

Il est possible de customiser ses personnages, mais les menus en japonais sont tout de même assez obscurs. Dommage.



Ken s'en prend plein les dents et perd un max de cristaux...

Les décors sont très animés et Capcom en a même profité pour cacher quelques-uns de ses personnages phares...



La Furie de Felicia, en plus d'être jolite, est terriblement efficace.



107

91%

EDITEUR : CAPCOM

JOUEURS : 1-2

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

Des graphismes très mignons.
Des gags à gogo.
+ Une animation très rapide.

LES MOINS

Pas assez de personnages.
Seulement trois boutons utilisés, dont un pour les Furies.



F-ZERO

X

Après un fabuleux F-Zero sur la Super Nintendo, les courses futuristes de chez Nintendo n'avaient plus refait surface. Aujourd'hui, F-Zero revient en force sur Nintendo 64, et il a subi une bonne cure de jeunesse. Ça va faire mal !

108

Sur Super Nintendo, F-Zero avait carrément révolutionné l'époque, avec son animation décoiffante. L'usage intensif du fameux mode 7 faisait cracher les tripes de la console. Et puis après... plus rien. Ce titre a été maintes fois copié par la suite (pour ceux qui auraient un doute, WipEout et Gran Chaser ne sont que des clones de cette course mythique). Et aujourd'hui, Nintendo se décide enfin à sortir le remake de son hit version 64 bits. Quand c'est le Maître de Kyoto qui s'y colle, on peut s'attendre à des merveilles. On a rêvé devant les photos pendant des mois, et le voilà enfin.

Une course digne de la légende

Après avoir inséré fébrilement la cartouche dans la machine, on reconnaît d'emblée les héros du premier épisode, de même que les anciens véhicules, qui sont tous de la partie : Blue Falcon, Golden Fox, Wild Goose, Fire Stingray, White Cat et Red Gazelle. Le poids, le grip, le boost et la résistance sont indiqués. Le mode GP Race est composé de trois Grands Prix : la Jack Cup, la Queen Cup et la King

Cup. Ils sont composés chacun de six parcours, tous différents. Les noms des circuits n'ont guère changé et les oreilles averties reconnaîtront certains thèmes remixés pour l'occasion. Le principal challenge du jeu est de terminer premier, dans les trois niveaux de difficulté (novice, standard et expert). Il y a aussi un mode Death Race, où le but est de faire sortir les 29 autres concurrents de la course, soit en les poussant hors du circuit, soit en les détruisant à petit feu, en leur rentrant dedans, ou en les cognant contre les murs.

Vitesse supersonique II

Une fois passé les options, la vraie course peut commencer. L'impression de vitesse est hallucinante. Le compteur peut afficher plus de 1 000 km/h, et ça se sent ! On reste les mains crispées sur le pad, et les décors défilent en un clin d'œil. Au deuxième tour, vous avez même droit à des turbos. Utilisez-les juste avant de glisser sur des flèches accélératrices, et vous aurez gagné une roquette. Enfin, il ne faut pas abuser non plus, car ces turbos grignotent votre énergie vitale. Bien sûr, il y a des aérofreins qui font perdre de la vitesse du côté choisi, pour

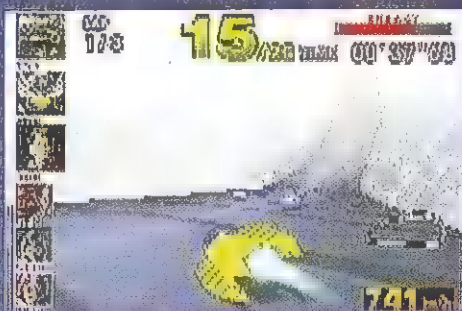
mieux contrôler sa machine. Et ce n'est pas du luxe, tant le tracé des circuits est tortueux. Torsades, tortillas, torticolis, on se retrouve facilement sens dessus-dessous, sans pouvoir différencier le bas du haut. Enfin, les pistes sont surpeuplées. Les trente véhicules bataillent ferme pour la première place. Pas facile de se faire une place avec tout ce monde... Ouf, jouer à F-Zero X est un peu éprouvant.

Le prix à payer

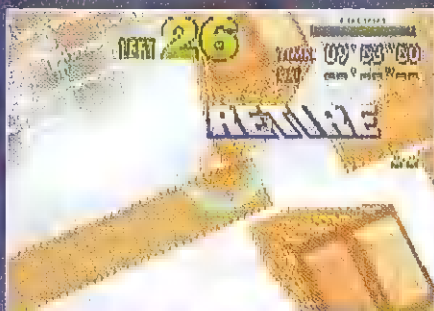
Cette animation époustouflante présente tout de même quelques inconvénients. D'abord, il y a un léger clipping (on s'y attendait) et les décors demeurent désespérément vides. Ils ne sont pas laids, juste inexistantes. A peine quelques formes au loin, dans le brouillard. C'est sûrement le prix à payer pour assurer une telle rapidité. Mais ces décors font malheureusement planer une atmosphère de déception à propos de F-Zero X. F-Zero X n'est pas le hit espéré, à cause de ces décors désertiques et de l'absence d'armes. Mais la maniabilité est exemplaire, et on reste scotché à l'écran. Et sur Nintendo 64, il n'y a pas mieux !

Gla

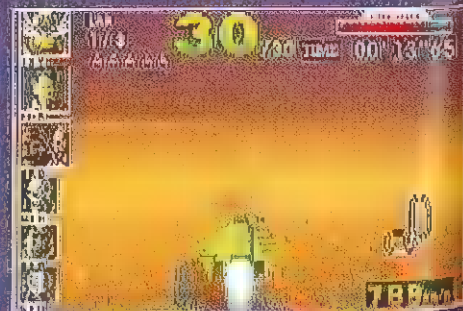
SORTIES DE PISTE



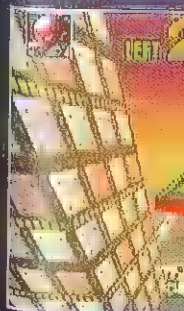
Certains circuits ont des passages sans rampes. Alors évitez les manœuvres hasardeuses.



Dès que vous quittez la piste, vous êtes purement et simplement éliminé. Dur !



La route est en forme de S. Négociez bien les virages ou c'est la baignade dans la lave.



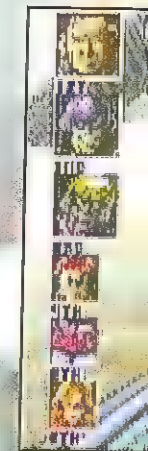
Piquer du nez, c'est bien, mais...

Quatre vues différentes du circuit sont disponibles : vue haut, vue bas, vue avant, vue arrière. Ça devrait y faire du bonheur.

Vu de haut, croiser les Micro Ma...



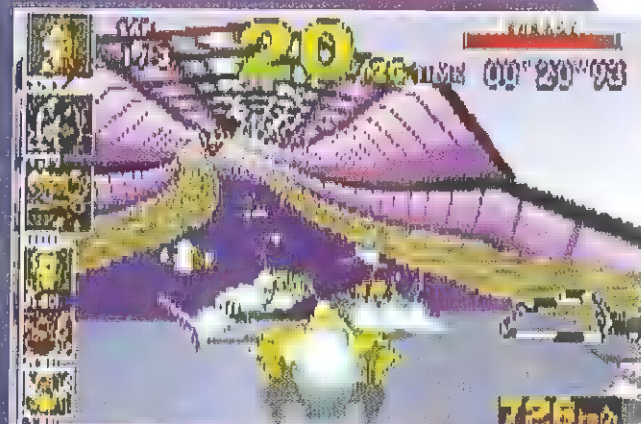
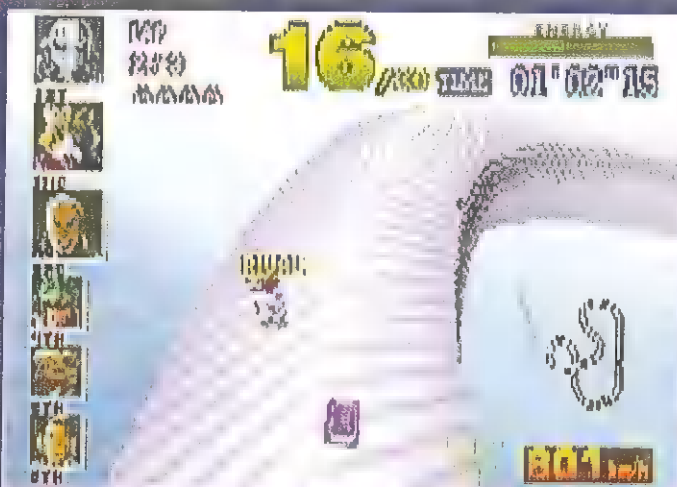
Cette vue de dessus remontée, offre u...



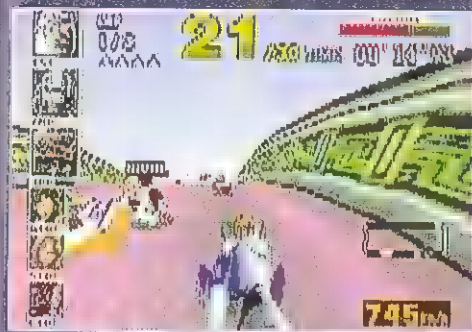
MAIE LA VUE

Quatre vues différentes : circuit sont...
vue retro. Chacun devrait y trouver son bonheur.

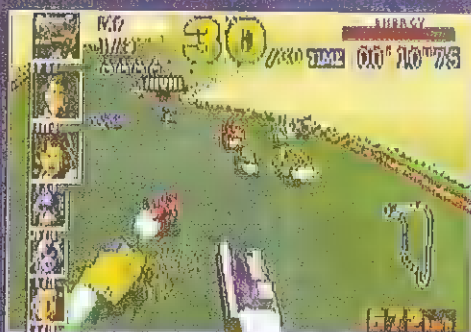
Vu de haut, on se croirait devant Micro Machines.



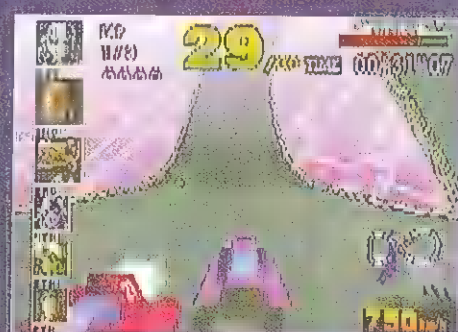
La caméra, placée juste derrière l'engin est de loin la plus impressionnante.



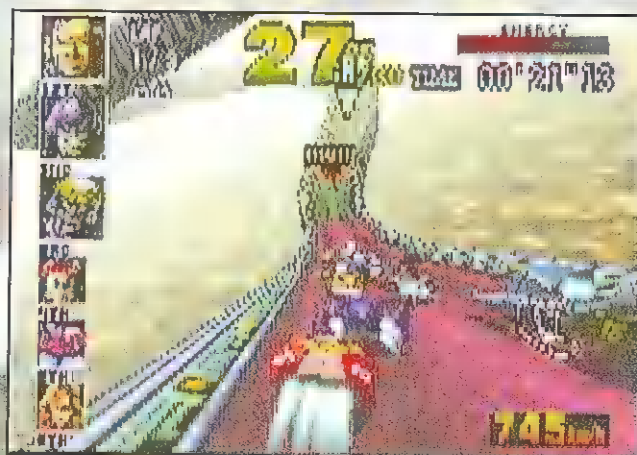
Cette vue de dos, avec un angle légèrement remonté, offre une parfaite visibilité.



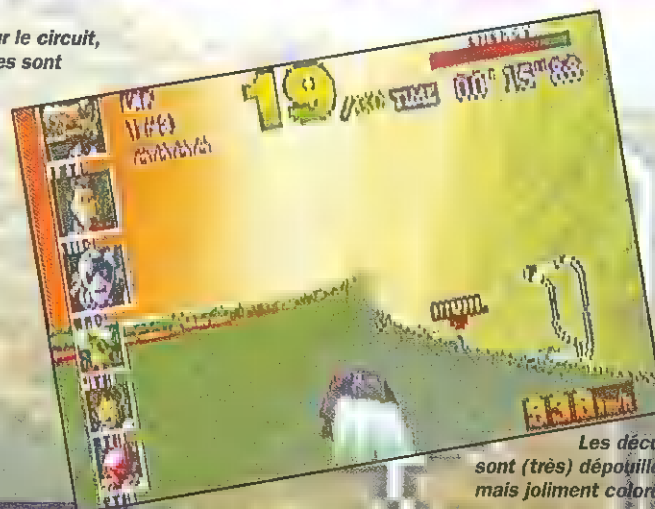
Cette vue légèrement surélevée permet de bien anticiper les réactions des concurrents.



Enfin, on peut accéder à une vue "retroviseur" à tout moment.



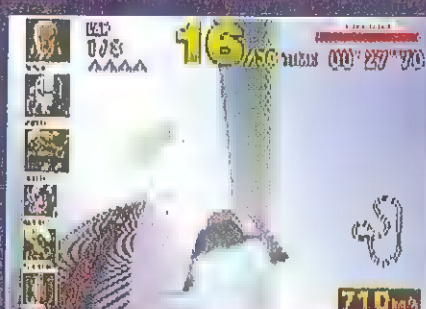
A 30 sur le circuit, les luttes sont rudes.



Les décors sont (très) dépouillés, mais joliment colorés.

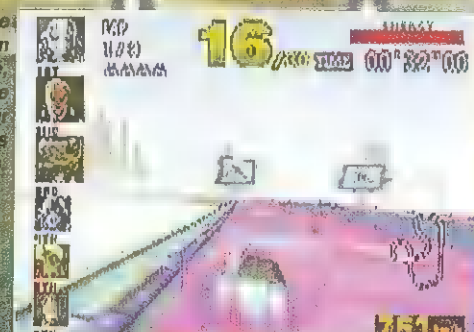


Piquer du nez pour prendre de vitesse, c'est bien, mais il faut choisir le moment.



Faites attention à bien ne pas trop tourner sur le tube. L'adhérence peut vous échapper.

Pour faire le plein d'énergie, il suffit de passer sur les bandes roses.

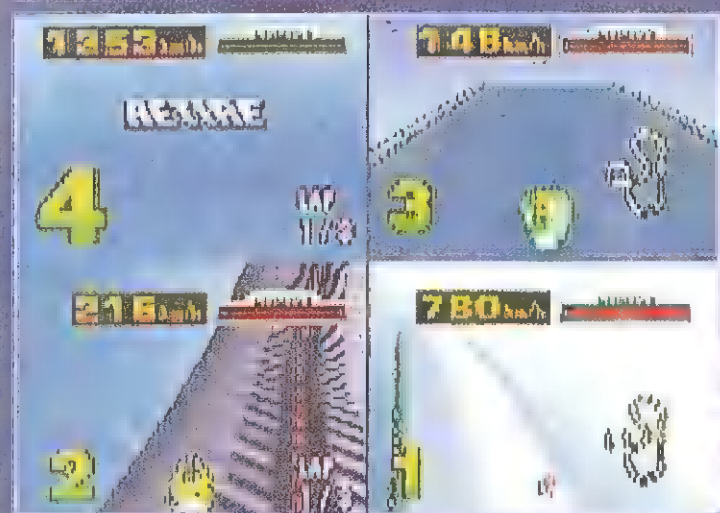




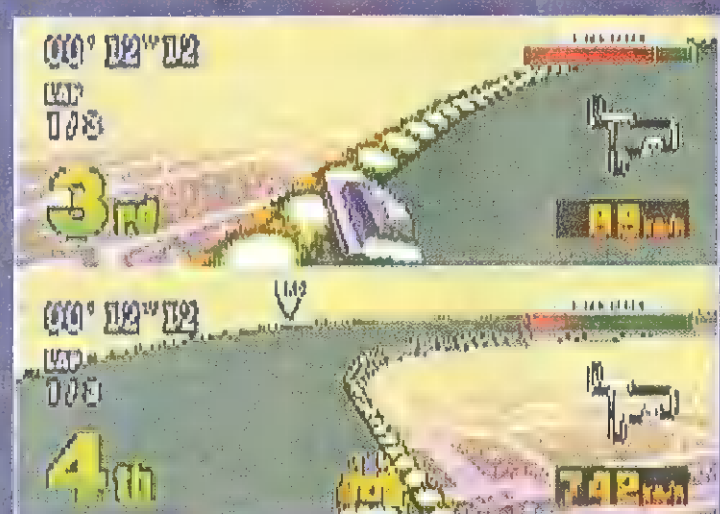
Test

MULTIPLAYER

La Nintendo 64 est une console conviviale, et F-Zero se devait naturellement proposer un mode multijoueur. Eh bien, bonne nouvelle, ce mode est plutôt bien foutu.

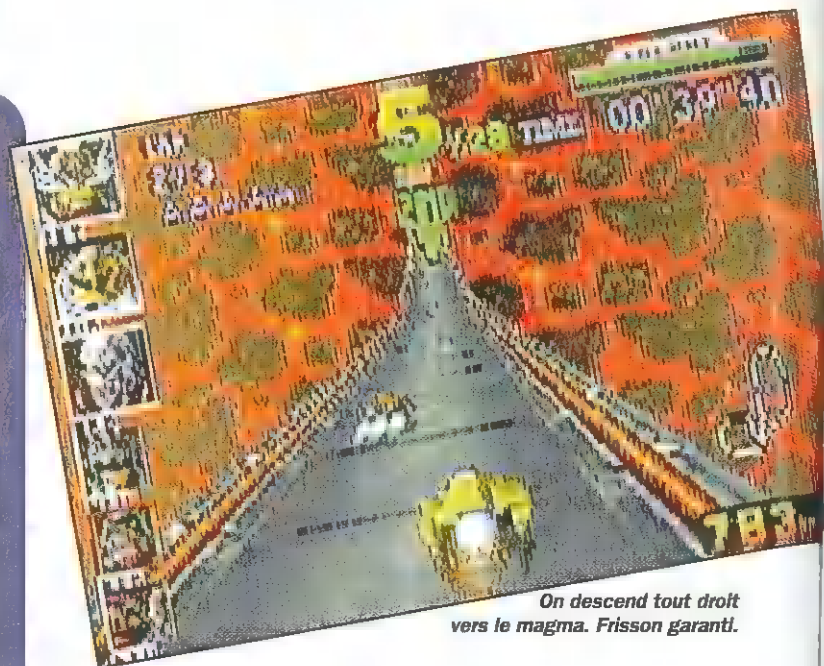
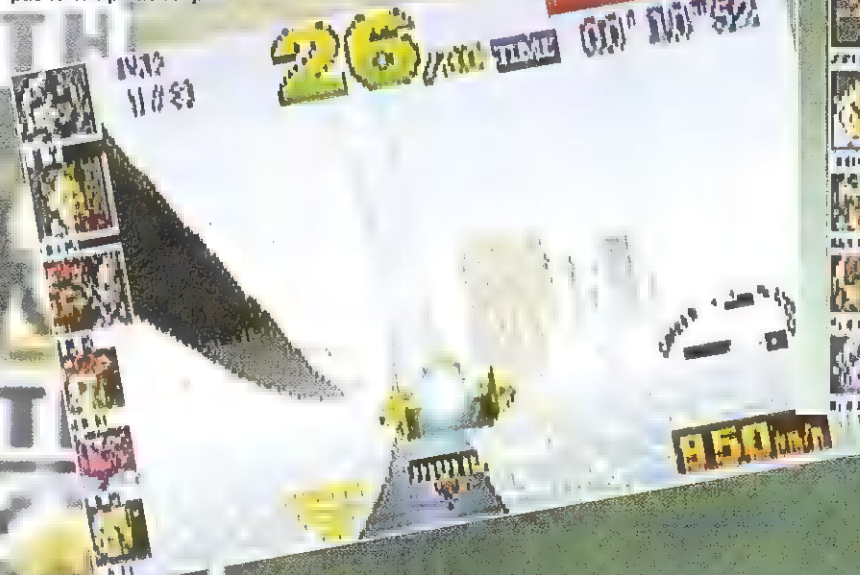


4 quarts. L'animation reste sans reproche. C'est vertigineux !

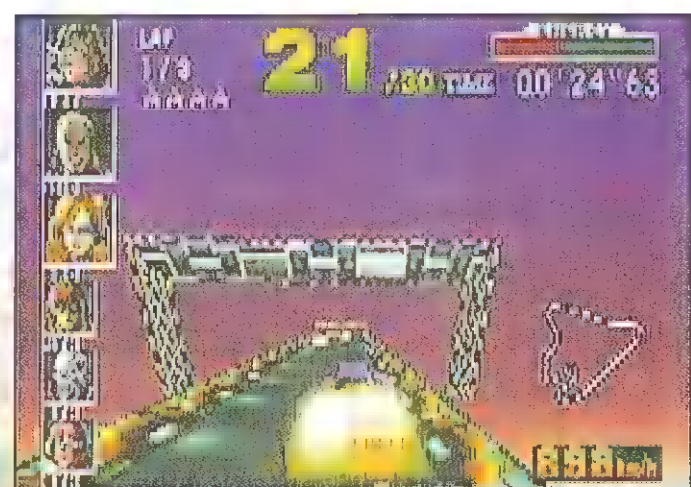


2 deux. L'écran est scissé. C'est pas grave. Le décor n'est pas passionnant.

Et hop, on enchaîne sur un looping. On n'a pas le temps de respirer.



On descend tout droit vers le magma. Frisson garanti.



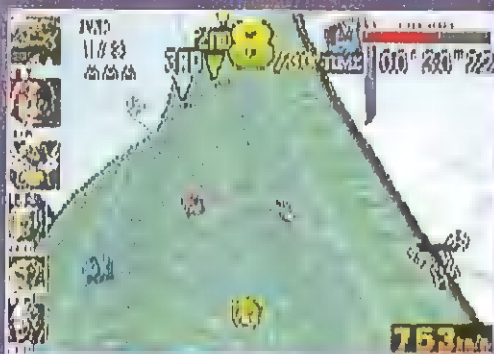
Un petit tremplin truffé de turbos avant le grand saut !



Sur le demi-tube, il faut faire attention à ne pas partir dans tous les sens.

TORTILLASSES

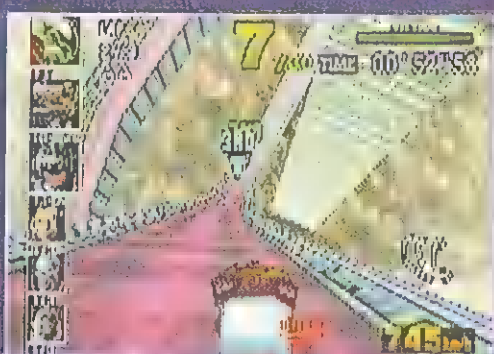
Dans F-Zero X, on a l'impression de "rouler" sur des rubans. Il n'y a ni route, ni fond de ciel, ni rebrousse, fait des virages, etc. Les circuits sont dans tous les sens. Vous ne pouvez pas aller dans les deux sens.



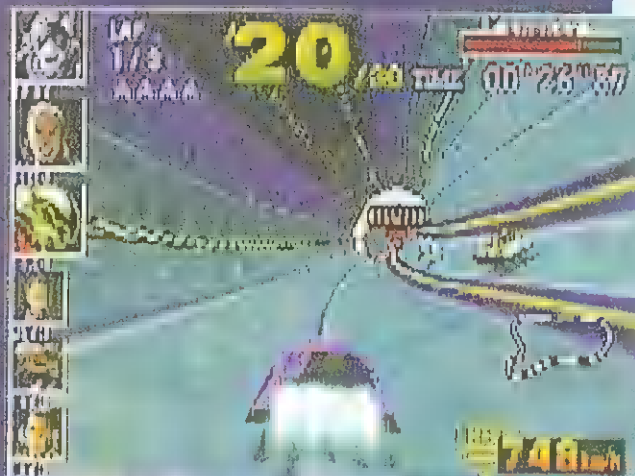
Cette portion donne un effet de vagues, avec des dénivellements minuscules.



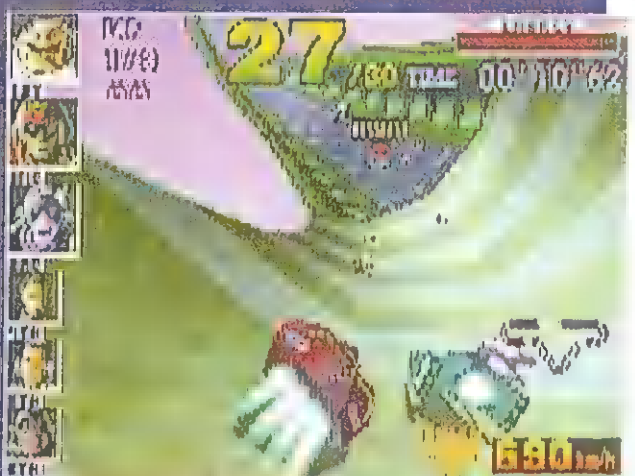
Non, vous ne pouvez pas. On peut glisser autour du tube. C'est beau, le principe.



Besoins d'une porte à 90°. Ça vaut les montagnes russes !



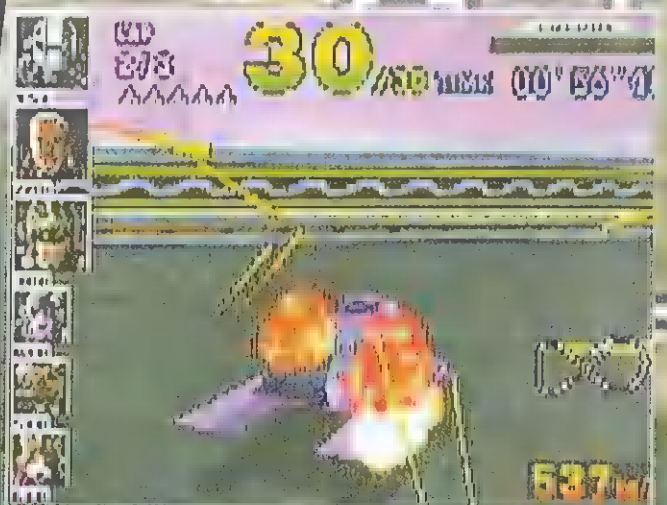
On peut tourner complètement à l'intérieur du tube... Mais attention à sortir dans le bon sens.



Regardez bien la forme du circuit. Ce demi-tube en serpent est assez délicat à traverser.

Quand vous gagnez des Grands Prix, vous gagnez des engins.

Et voilà ce qui arrive quand vous n'avez plus d'énergie. Votre engin explose en miettes.



111

92 %

EDITEUR: NINTENDO

JOUEURS: 14

IMPORT JAPONAIS

LES PLUS

- + Une impression de vitesse déconcertante
- + Plein de hold-up à gérer
- + 18 circuits aux tracés démentiels

LES MOINS

- + Décor plutôt vide
- + Peu d'armes
- + Peu d'occasions de concurrencer



1^{ère} semaine



2^e semaine



3^e semaine



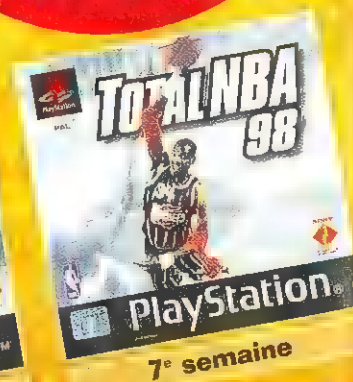
4^e semaine



5^e semaine



6^e semaine



7^e semaine

2 chances de gagner

1^{ère} chance

Du 26 juin au 27 août

gagne 1 jeu différent par semaine

10 gagnants par semaine

1^{er} prix : 1 jeu + une manette Dual Shock

2^e prix : 1 jeu

3^e au 10^e prix : 1 tee-shirt Gran Turismo

Liste des jeux à gagner :

- Dead or Alive
- Gran Turismo
- Klonoa
- Cardinal Syn
- Everybody's Golf
- Treasures of the Deep
- Total NBA 98
- Kula World
- Point Blank

Le + de Consoles + :

Pour augmenter tes chances de gagner, réponds à la question bonus et récolte 500 points supplémentaires !

Combien de pages comportent à eux deux les numéros 78 et 79 de Consoles + ?

Pour donner la réponse, additionne le nombre de pages de ces deux numéros de Consoles + et indique le résultat.

(C+ N° 78 en vente jusqu'au 15/07 et C+ N° 79 en vente à partir du 31/07)

Plus de 2000 gagnants

2^e chance

Du 31

au 27

1^{er} prix

A gagner

1^{er} prix

PlayStation

2^e au

+ 9 j

6^e au

+ 1

11^e au

21^e au

26^e au

56^e au

+ 8

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

8^e au

POUR PARTICIPER

Par minute

3615 TC

ou par téléphone

08 36 60

de gagner

2^e chance

Du 31 juillet
au 27 août gagne
1 PlayStation et des jeux

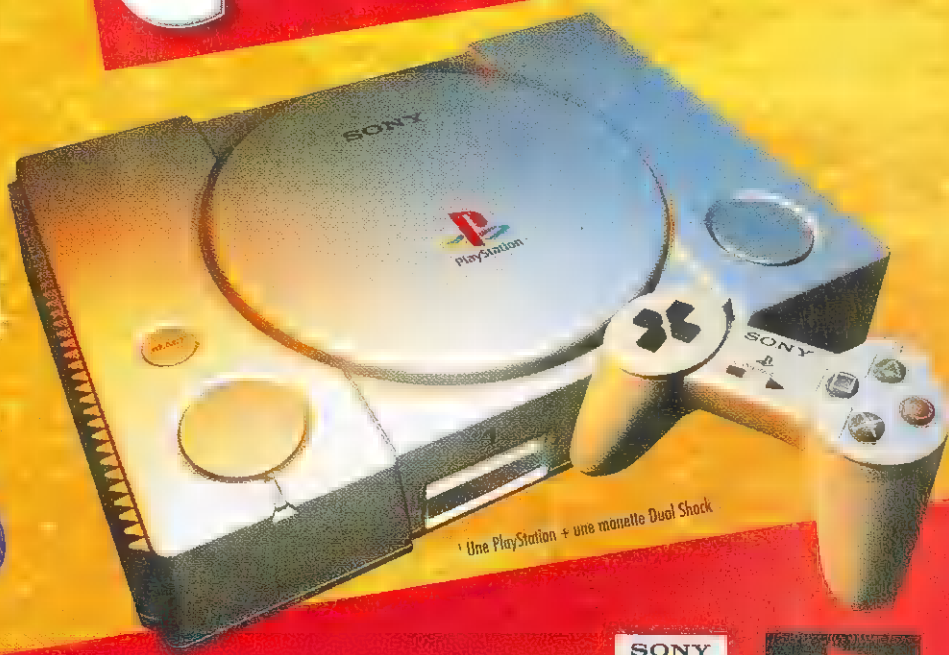
A gagner

- 1^{er} prix :** 1 pack console Dual Shock¹ + 9 jeux PlayStation (voir liste page de gauche)
- 2^e au 5^e prix :** 1 manette Dual Shock + 9 jeux PlayStation (voir liste page de gauche)
- 6^e au 10^e prix :** 1 jeu Dead or Alive + 1 manette Dual Shock
- 11^e au 20^e prix :** 1 jeu Klonoa
- 21^e au 25^e prix :** 1 manette Dual Shock
- 26^e au 55^e prix :** 1 sac PlayStation
- 56^e au 85^e prix :** 1 tee-shirt Gran Turismo + 1 porte-clés Gran Turismo
- 86^e au 115^e prix :** 1 porte-clés Gran Turismo



GRAND CONCOURS DE L'ÉTÉ

CONSOLES



gagnants

POUR PARTICIPER

Par minitel sur le
3615 TCPLUS*
ou par téléphone au
08 36 68 11 41*

CONSOLES

namco



Extrait du règlement : Le «Grand Concours de l'été Consoles» est un jeu gratuit sans obligation d'achat qui se déroule du 26 juin 1998 au 27 août 1998. Il est doté de 1 pack console PlayStation/manette Dual Shock, 7 jeux Gran Turismo, 12 jeux Dead or Alive, 7 jeux Total NBA 98, 7 jeux Point Blank, 7 jeux Cardinal Syn, 7 jeux Everybody's Golf, 7 jeux Treasures of Deep, 7 jeux Kula World, 17 jeux Klonoa, 23 manettes Dual Shock, 102 tee-shirts Gran Turismo, 111 porte-clés Gran Turismo, 111 sacs PlayStation. Pour participer il suffit de répondre aux questions posées

par minitel sur le 3615 TCPLUS¹ ou par téléphone au 08 36 68 11 41*. Les 10 gagnants hebdomadaires seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus au cours de chacune des 9 semaines du jeu. Les 115 gagnants du jeu mensuel seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus entre le 31 juillet et le 27 août 1998. En cas d'ex-aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'hôtel de Mairie Coiffé, 2 rue Dupleix, 75001 Paris et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours de l'été, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

*36.15 et 08 36 68 11 41

LA SECONDE

Ceux d'entre vous qui possèdent un micro connaissent peut-être déjà ces astucieux programmes baptisés "émulateurs". Ces petites merveilles de programmation permettent d'utiliser des logiciels – et notamment des jeux – provenant d'autres machines sur votre ordinateur. De plus en plus de joueurs se passionnent pour cette technique qui connaît actuellement un boom sur Internet. Bienvenue dans le monde merveilleux de l'émulation !



V

D

magi
A l'he
parfai
à Virtu
Soudain
d'on ne s
revoir les j
Vous activ
qui vous
pratiqume
et les cor
idée germe
Vous avez
cela quel
permettan
développé
anciennes

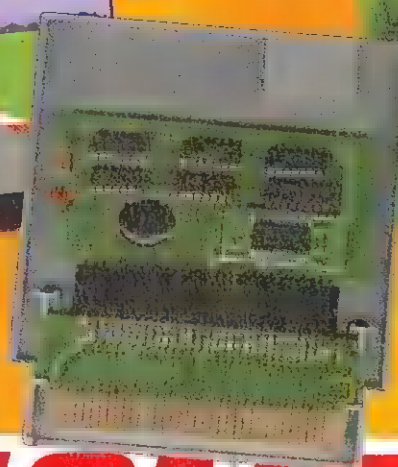
Super Atari rien à la

disaient.
ordinateur
de votre sal
vous téléch
"émulateur
nouveau po
Raider 3 ou
Science-ficti
déjà possible
émulateurs,
Et tout cela

E VIE DES CONSOLES



Pole Position.
l'ancêtre de Formula One.



Les Roms
toutes nues...



Imaginez, dans un futur proche... A l'heure où les consoles délivrent de parfaits hologrammes 3D, vous jouez à Virtua Fighter 6 sur la table du salon. Soudainement un vent nostalgique surgit d'on ne sait où, et l'envie vous prend de revoir les jeux qui ont bercé votre jeunesse. Vous activez alors votre ordinateur personnel qui vous indique qu'il est désormais pratiquement impossible d'acheter les jeux et les consoles que vous cherchez. Une idée germe alors dans votre esprit retors... Vous avez bien entendu parler, il y a de cela quelques années, de programmes permettant de se servir de logiciels développés pour des machines plus anciennes... "des émulateurs", qu'y

**Super Famicom,
Atari 2600...
rien n'échappe
à la nostalgie.**

disaient. Vous allumez alors votre ordinateur familial intégré au mur-écran de votre salon et, en moins d'une seconde, vous téléchargez le programme nommé "émulateur Playstation". Vous allez de nouveau pouvoir vous éclater sur Tomb Raider 3 ou Final Fantasy VIII. Science-fiction ? Sachez qu'il est d'ores et déjà possible, aujourd'hui, par le biais des émulateurs, de revivre votre passé ludique. Et tout cela le plus simplement du monde.

Chargez le programme qui correspond à la console choisie sur votre ordinateur, choisissez votre jeu parmi plusieurs centaines et jouez ! De l'Atari 2600 à la Super Famicom en passant par la PC Engine, ce sont toutes les consoles condamnées à l'oubli qui brillent de mille feux sur l'écran d'un ordinateur. Des émulateurs qui, réalisés pour la plupart par des fans nostalgiques férus de programmation, perpétuent ainsi la vie d'une machine souvent oubliée. C'est ce qu'on appelle préserver le patrimoine culturel ! Un patrimoine qui, sinon, serait condamné à disparaître à plus ou moins long terme.

Etats des lieux

Actuellement, le monde de l'émulation, qui ne concernait à ses débuts que quelques passionnés, commence à prendre de l'ampleur avec des développeurs bénévoles de mieux en mieux organisés, et des fans de plus en plus nombreux. L'usage d'Internet, pour faire circuler informations et autres outils informatiques, se révèle dans ce cas-là particulièrement pratique. Mais il n'en a pas toujours été ainsi... Au tout début, une grande partie des acquéreurs de micros programmaient sur leurs propres machines. Il était donc relativement facile d'émuler un ordinateur vu que les programmeurs

avaient accès à toute la somme d'informations capitales à leur bon fonctionnement. Mais émuler le fonctionnement et les jeux d'une console était (et est toujours) une autre paire de manches : les plus chanceux trouveront des documentations et des programmes du kit de développement ; les plus courageux se lanceront dans une analyse précise des composantes avec des tests hardware, processeurs à l'air... Heureusement, le processeur principal des consoles est fréquemment utilisé sur un micro : il est alors aisé de se documenter. Mais dégoter les informations sur les coprocesseurs, une spécialité des consoles qui constitue la partie la plus dure à émuler, n'est pas une mince affaire...

Principe de l'émulation

Le monde de l'émulation possède une loi universelle, une règle d'or couramment admise : la machine émulatrice (le PC, le Mac...) doit être globalement dix fois

QUELQUES BONNES ADRESSES

Les nombreux possesseurs de connexion Internet peuvent trouver des informations quasi illimitées ainsi que tous les principaux émulateurs en libre téléchargement. Certains de ces serveurs sont de véritables objets de l'émulation, comme Dave's Classics, qui totalise déjà 10 millions de connexions depuis son lancement début 1996 !

ZOPHAR'S DOMAIN

<http://zophar.net>

EMUNET

<http://www.classicgames.com/emulators>

ARCHAIC RUINS

<http://www.kipwi.com/ar>

DAVE'S CLASSICS

<http://www.davesclassics.com>

EMULATIONIT

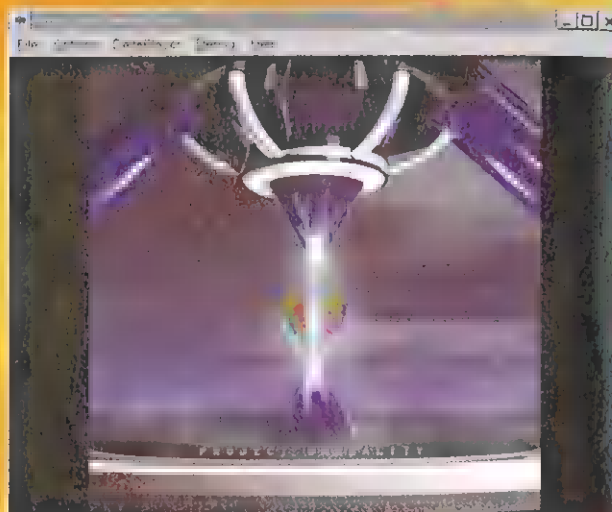
<http://www.emulationit.org>



Tous les moyens sont bons pour kidnapper des Roms. Ici, les Roms de la Game Boy en pleine extraction.

plus puissante que la machine émulée. Si des émulateurs Saturn, Playstation, Nintendo 64 ont déjà vu le jour, aucun d'eux ne fonctionne correctement. Par ailleurs, il peut arriver que certains émulateurs ne tournent pas sur tel PC mais très bien sur tel autre, c'est une question de puissance...

L'émulation est une vraie prouesse de programmation et, souvent, c'est par goût du défi que naît un émulateur. Une fois que le programmeur a récupéré le maximum de



Les programmeurs de l'émulateur N64 (qui fonctionne très, très mal) ont baptisé leur œuvre "Project Unreality"...

LES CONSOLES ET LEURS EMULATEURS

Voici un petit aperçu des consoles émulées correctement à ce jour. Les émulateurs les plus répandus tournent sur PC et Mac. Pour chaque console, il existe bien sûr plusieurs émulateurs. Nous avons sélectionné ceux qui présentent les plus performants. À noter que chacun a ses avantages et ses inconvénients. Nous ne pouvons pas les citer tous, mais la liste est vraiment trop longue pour les citer tous.

COMPUTER

La première des consoles émulées (sur PC et Mac) est l'Amiga (CPM68000).

PLAYSTATION

La première machine 3D et 64 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

NINTENDO

La première machine 16 bits et 64 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

INTELLIVISION

Encore une émulation qui fonctionne. Emulateur : Intellivision (Amiga, Mac OS).

COLECOVISION

Apparu en 1982, il a été émulé par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

L'émulation d'Atari est la plus ancienne et la plus performante. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

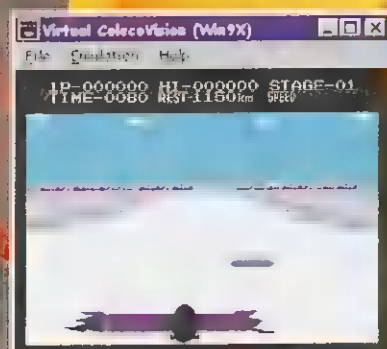
ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

ATARI

La première machine 8 bits et 16 bits. Elle a été émulée par un grand public sur PC et Mac. Les émulateurs les plus performants sont ceux de l'Amiga (CPM68000) et de l'Amiga (CPM68000).

documentations et de programmes permettant l'interprétation du langage de la machine à émuler, il importe de trouver des jeux ou des programmes tournant sur la machine originale et, dans bien des cas, la Rom ou le Bios constituant la partie logicielle du "cerveau de la machine". Le travail du programmeur va consister à transformer les ordres et fonctions des processeurs originaux en instructions compréhensibles par la machine émulatrice. On l'a dit, la principale difficulté consiste à émuler les coprocesseurs spécifiques, ceux-là mêmes qui permettent à nos consoles de concurrencer les ordinateurs (le PC est une machine à architecture pratiquement mono-processeur : le CPU a la charge de presque toutes les opérations). L'émulateur, une fois achevé, est une sorte de traducteur d'ordres en temps réel. Et c'est là que le talent du programmeur se révèle primordial : il s'agit pour lui de parvenir à une vitesse d'exécution identique aux prouesses de la machine émulée. C'est pourquoi le programmeur doit connaître parfaitement le langage utilisé afin de produire un émulateur qui soit rapide. Le programmeur



passer à l'étape suivante, améliorer son émulateur. La solution est simple : ce que l'on appelle les codes de codes. Les deux plus courants sont la fonction d'émulation et le C. C'est très rapide, mais il y a un binaire d'inconvénients spécifiques.

Super Mario à un des n SNIN.



et semblable. C'est certainement la plus grande difficulté du jeu vidéo : le programmeur a son revers, la vitesse d'exécution de l'assemblage.

Sur quel... Les principales difficultés demeurent dans le monde de la programmation.



Le mythique F-117.

QUAND LES DEVELOPPEURS S'Y METTENT

Les sociétés actuelles, les compilations de vieux hits des années quatre-vingt sont à mode Namco, a ouvert avec sa série des Namco Museum.

Sega l'a imité avec l'adaptation de ses vieux hits d'arcade, son Sonic Jam ou encore Phantasy Star Collection. Konami s'est glissé dans la brèche avec ses hits MSX, et Capcom vient tout juste de se mettre. Ont-ils le principe de l'émulation ou tout reprogrammé de fond en comble ?

Sega aurait racheté l'émulateur GenEm.

Il n'est pas sûr que les rumeurs vont loin. Certains avancent même que des sociétés auraient utilisé des émulateurs disponibles en shareware pour sortir de vieux hits, une adaptation fidèle de leurs anciens produits. Selon un autre bruit,

Sega aurait embauché un programmeur de GenEm (un émulateur Megadrive). D'ailleurs on ne trouve plus de mise à jour de cet émulateur depuis un moment. Simple coïncidence ? Mais l'histoire la plus trouillante concerne Nintendo. A l'époque où les caractéristiques de Super Famicom n'étaient pas totalement définitives, Nintendo créa un système de développement software permettant la création de jeux, un programme appelé Myrage. Avec l'évolution de la puissance des ordinateurs, ce programme permit de faire tourner des jeux Super Nintendo sur micro-ordinateur. Nintendo eut une idée de génie : proposer ses jeux aux possesseurs de PC. Le projet Silhouette était né. Les deux programmeurs amateurs eurent la même idée au même moment et développèrent un émulateur freeware. Rage ! Nintendo et le projet Silhouette. Les deux programmeurs engagés pour le projet, remerciés ont mis depuis l'émulateur Silhouette en libre téléchargement sur le Net.

passé alors des nuits blanches à améliorer son programme afin de trouver la solution la plus efficace. C'est ce que l'on appelle de "l'optimisation de codes".

Les deux langages informatiques les plus couramment utilisés pour la création d'émulateurs sont l'assembleur et le C. Le premier est un langage très rapide puisque proche du langage binaire des processeurs mais possède les inconvénients d'être difficile à maîtriser et spécifique à chaque CPU. Le second, le C,

d'ailleurs courant que des programmeurs adaptent un émulateur existant sur une machine A (le PC, par exemple) vers une machine B (le Mac). Encore un bon exercice de programmation ! Mais une troisième

catégorie commence à apparaître, les émulateurs marchant sous système Unix. Ce système d'exploitation, très répandu dans les milieux nécessitant un haut

intégrée à l'émulateur sous forme de menu. La plupart des émulateurs PC, sous leur forme de base, marchent sous Dos car le célèbre Windows de Microsoft ne permet pas, dans bien des cas, d'exploiter toute la puissance de la machine. Mais une nouvelle génération commence à apparaître qui tire profit de modes spécifiques d'affichages normalisés de Windows, tels que DirectX. Sur Mac, l'installation des émulateurs est beaucoup plus simple, puisque les machines d'Apple utilisent une interface graphique.

La Neo Geo en Super-VGA. Sortez les pads !

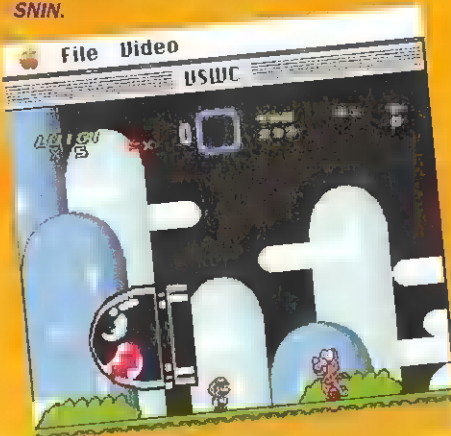
Sites Internet et magazines les proposent en shareware.

niveau de sécurité et une grande fiabilité, fonctionne sur un large éventail de machines qui ne sont pas destinées au grand public, mais sur lesquelles nombre d'informaticiens exercent leurs talents couramment. Comme toutes ces machines n'utilisent pas le même processeur, la seule étape supplémentaire avant l'émulation reste la compilation, qui permet à la machine de se servir de l'émulateur Unix en réécrivant le programme de celui-ci dans son langage. Une sorte de double émulation ! Des émulateurs existent aussi sur d'autres machines et systèmes (Amiga, Atari ST...), mais ils sont plus rares.

Comment s'en servir et où les trouver ?

L'utilisation d'un émulateur est d'une simplicité enfantine si l'on prend bien soin de lire la documentation - sous forme de fichier readme.txt ou *.hlp quand elle n'est pas tout simplement

Super Mario sur votre Macintosh grâce à un des nombreux émulateurs SNIN.



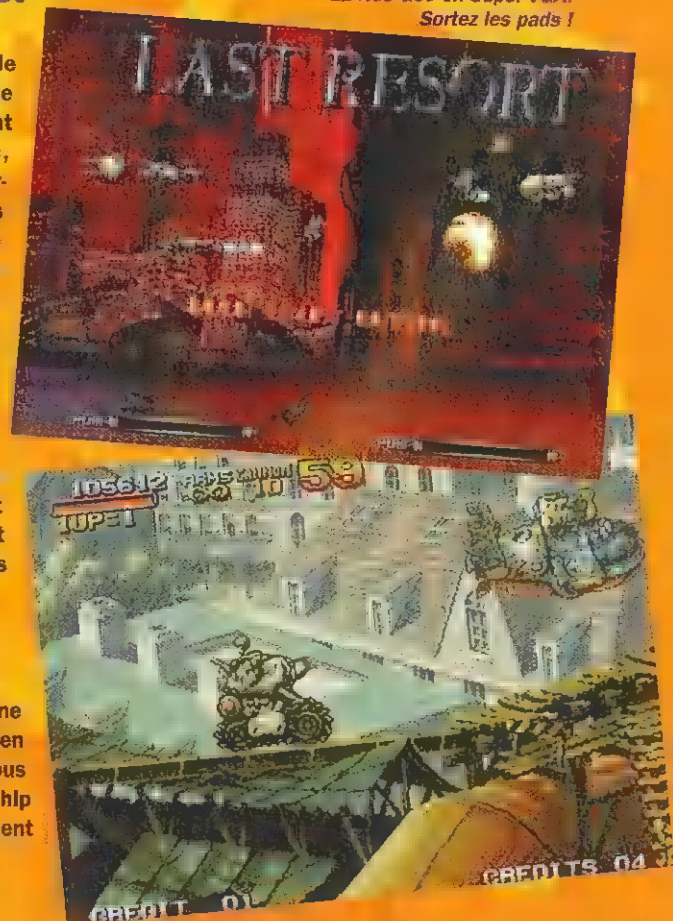
est un langage structuré et semblable quelle que soit la machine. C'est certainement le langage de programmation le plus utilisé dans l'industrie du jeu vidéo pour la facilité de conversion des programmes. Mais chaque médaille a son revers est le C dispose d'une vitesse d'exécution très inférieure à celle de l'assembleur.

Sur quelles plates-formes ?

Les principales plates-formes de l'émulation demeurent les micros les plus répandus dans le monde : le Mac et le PC. Avec une nette prédominance du second... Il est



Le mythique Actraiser.



De l'humour des programmeurs amateurs...

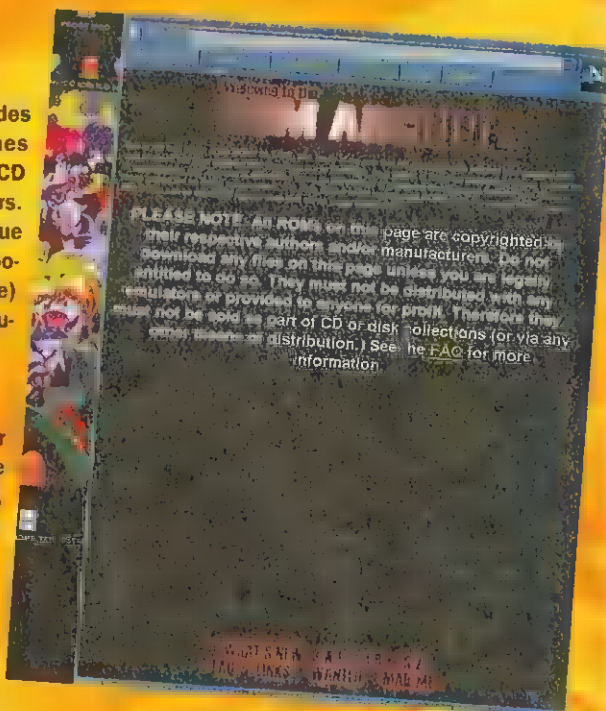


Beaucoup de sites Internet proposent des fichiers d'aide... Alors lisez-les avant d'importuner le webmaster par d'incessants e-mails ! Même si beaucoup d'émulateurs sont disponibles en freeware (donc gratuits), certains sont des sharewares, ce qui implique une petite participation de l'utilisateur... Outre la satisfaction d'aider l'auteur, vous aurez l'avantage de recevoir en exclusivité les toutes dernières versions. Mais rien ne vous oblige à faire un geste, sauf votre bonne conscience. Le shareware marche très bien aux Etats-Unis, mais ne s'est guère développé en France. Beaucoup d'auteurs européens proposent des démos et attendent benoîtement qu'on les rétribue pour envoyer une version complète.

Outre Internet, qui leur consacre des sites entiers, quelques magazines incluent régulièrement sur leurs CD les dernières versions des émulateurs. Citons le Virus/Puces Informatique pour son CD d'émulateurs (disponible en vente par correspondance) et ses articles mensuels sur l'émulation.

Roms : légales ou pas ?

Commençons tout d'abord par définir une Rom. Dans le monde informatique et de l'émulation, cette appellation désigne soit le jeu sous sa forme fichier, soit la partie programme du cerveau de la machine qui, couplé au CPU, permet sa "prise de conscience" et le lancement des jeux. Il existe une autre sorte de Rom, plus petite : le Bios. Si les émulateurs qui n'utilisent pas la Rom ou le Bios originels de la machine sont tout à fait légaux, certains constructeurs s'opposent vigoureusement à l'utilisation de la Rom de la machine, qui demeure sous copyright. Deux solutions existent



En France, le téléchargement de Rom de jeux que vous ne possédez pas est illégal.

alors : soit l'utilisateur de l'émulateur se débrouille pour extraire lui-même la Rom de la machine (s'il la possède, c'est tout à fait légal), soit il la cherche sous forme de fichier sur Internet, ce qui l'est beaucoup moins... Il arrive aussi que l'auteur émule la Rom ou le Bios originel en

The poster is titled "Transitions" in large, colorful, block letters. Below the title, there is a paragraph of text: "Welcome to this site, it developed by ... of the world of Transitions. Transitions are like that path in reality not always paths, and always in the way. The most useful of paths tend to be for keys, and let us play those that where never believed in the 1944."

Below the paragraph, there is a line of text: "Transitions of any device that are not here, or have a different version for those that are, please let me know and add it up. As usual comments welcome."

Below the text, there is a table with three columns: Name, Developer, and Version. The table lists various versions of the Transitions program, along with the names of the developers and the dates of the releases. The table is as follows:

Name	Developer	Version	Comments
Transitions	Transitions	v1.0	First version, and the first version
Transitions	Transitions	v1.1	Added some new features
Transitions	Transitions	v1.2	Added a new feature, and some new features
Transitions	Transitions	v1.3	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.4	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.5	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.6	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.7	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.8	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.9	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.10	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.11	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.12	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.13	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.14	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.15	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.16	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.17	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.18	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.19	Added some new features, and some new features
Transitions	Transitions	v1.20	Added some new features, and some new features



EMULSION EMULSIFIANTE

En medio de los debates, los expertos en temas de género diferentes, del programa, se abocan a los debates con los miembros. En primer lugar, que comparten de ideas. Los puntos de vista en la comunidad de miembros de la comunidad.

1. The following are the names of the persons who have been appointed to the various committees of the Board of Directors of the Corporation for the year ending December 31, 1997:

■ **Activité permanente de l'ambassadeur**
 Nicolas de la Roche-Roquemore, ambassadeur
 français en Espagne, a été nommé à la tête
 de la mission diplomatique de la France à
 Madrid le 1^{er} septembre 2007. Il a succédé
 à Jean-Louis de la Motte, ambassadeur
 français en Espagne de 2004 à 2007.

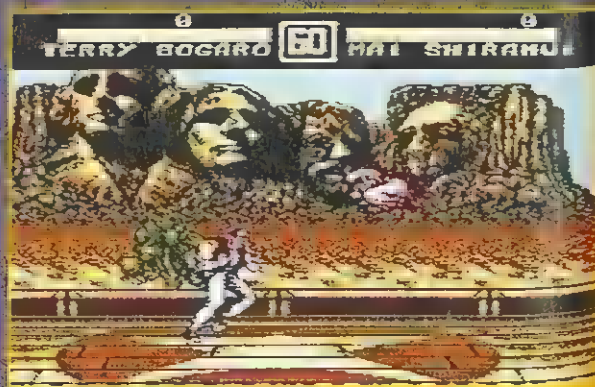
[illegible]

Parmi les autres, une semaine est réservée à la culture et à la détente, avec un nombre de jours disponibles qui varie en fonction du calendrier de l'occupant de ce plus attendu et convoité des appartements. C'est la

Il lui en faut beaucoup d'autres, surtout si vous voulez les rendre plus intéressants, les rendre plus proches de la réalité, de la façon dont tout commence et se termine. Imaginez qu'il est possible d'imaginer un monde où il y a des choses qui ne sont pas dans la réalité, mais qui sont dans l'imaginaire. C'est ce que l'on appelle la magie.



1997-1998



en créant
exploit qu
Certaines
ne contien
la créati
concerne
le droit d

L'ém
Play
Lenn
infor

une seule
les origin
moyens de
dans votre
de fichier :
serveurs
des "Rom
télécharger
et la posse
illégaux en
A noter que
auteurs de i

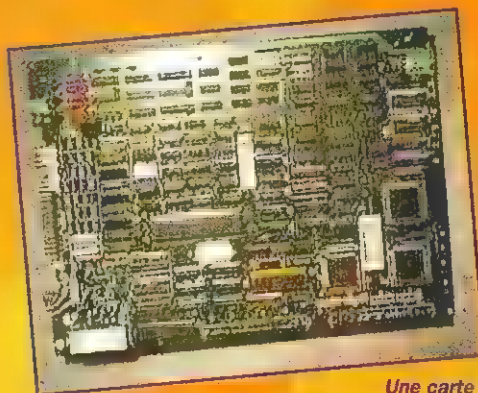
119

complètement injouables... Reste qu'avec la montée en puissance des ordinateurs (et l'intégration de la seconde ou troisième génération de cartes accélératrices 3D), il est tout à fait possible que, dans un ou deux ans, les 32 bits soient correctement émulés...

A voir les productions actuelles, on peut parier que, des trois consoles actuellement disponibles, la Playstation sera la plus



L'émulation de la Megadrive n'est pas loin de la perfection.



Une carte d'arcade avec ses multiples Roms.

rapidement et la mieux émulée, sachant que la Saturn est une machine complexe et que la Nintendo 64 s'avère gourmande en ressources – en outre, la documentation concernant la machine de Sony est, de loin, la plus fournie...

Quant à la Dreamcast, elle pourrait bien se prêter aisément à l'émulation, tant sa conception est proche de celles des PC. Windows CE et le chip PowerVR de seconde génération étant des éléments du monde PC, l'émulation portera essentiellement sur le CPU SH-4 d'Hitachi qui ne trouvera son équivalent en puissance pure qu'avec la généralisation des Pentium II à 700 MHz ou avec la

nouvelle génération de Intel : ■ Merced, un vrai processeur 64 bits.

Un musée du jeu vidéo

L'engouement actuel pour les émulateurs, c'est le signe que l'univers du jeu vidéo entre dans l'âge de la maturité. Si l'émulation provoque l'enthousiasme, ce n'est pas seulement parce qu'elle constitue une prouesse de programmation. C'est aussi parce que toute une génération de "vieux" joueurs, pour qui le jeu vidéo représente de longue date une véritable passion, ne veut pas voir le patrimoine disparaître au rythme des contingences commerciales. L'industrie du jeu, quand elle n'ignore pas le phénomène, ne s'en inquiète guère : pourquoi s'opposer à l'émulation de jeux qui n'existent plus ? Il n'y a plus d'argent à faire avec depuis bien longtemps...

Et quand vous demandez aux développeurs de ces anciens jeux ce qu'il pensent des émulateurs, c'est bien souvent une réponse enthousiaste que vous obtenez. D'ailleurs, beaucoup d'auteurs mettent leurs anciennes œuvres dans le domaine public quand ils le peuvent. C'est à la constitution d'un véritable musée vivant du jeu vidéo que l'émulation aboutit. Quand les joueurs se sentent propriétaires, plus rien ne doit disparaître !

Doug'

CAUSE L'EMULATOR

• Emulation

C'est le fait de simuler le fonctionnement d'un ou de plusieurs processeurs dans une architecture complètement différente. Passant par le biais d'un programme ou même de parties hardware, les émulateurs ne peuvent être considérés illégaux car ils n'utilisent aucun élément sous copyright. Exemple : AMD et Cyrix créent des processeurs compatibles avec ceux d'Intel sans en copier l'architecture. C'est un exemple d'émulation hardware

tout à fait légale. En matière d'émulation hardware, on peut citer aussi le tout récent Game Booster de Datel qui permet de jouer aux jeux Game Boy sur Playstation ou Nintendo 64.

• Front-ends

Ce sont des interfaces ou améliorations graphiques rendant l'utilisation d'un émulateur plus simple. Ces programmes sont le plus souvent développés par des auteurs différents de ceux des émulateurs et possèdent des options servant à gérer plus simplement l'émulation et la gestion des Roms de façon graphique. Les front-ends sont la plupart du temps gratuits.

• Freeware

Un programme qui est en libre diffusion, et appartient donc au domaine public.

• Shareware

Un programme qui est en libre distribution soit en version complète, soit en version démo. L'auteur demande une petite "participation aux frais" en échange de son utilisation.

• Rom

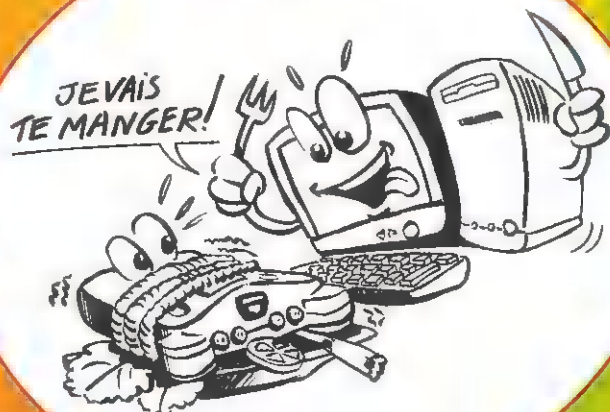
Mémoire morte de la machine. Il s'agit d'une des parties du "cerveau" de la machine qui contient toutes les informations lui permettant de démarrer et d'interagir avec son environnement. Désigne aussi la mémoire figée des jeux dans le monde de l'émulation.

• Patch

C'est un fichier qui remplace une partie du programme original soit pour le modifier, soit pour le faire marcher sous émulation.

• Trainers

Les trainers sont des modifications du jeu qui permettent, par exemple, d'obtenir des vies infinies.



L'écran de prése

qui eut d
monde de
portable, t
elle accu
(du jamais
carte d'ex
de rivalise
Mais la pr
quasi exc
levant, ce
facile : ma
problèmes
rareté des
relevé le d

Bombman 94



IN PROCUREMENT MAGIC ENGINE

Le **PC Engine** est un ordinateur portable de format 8 bits, conçu par la version de **PC Engine** mais offrant une meilleure gestion des sprites et l'émulation de l'Atari 2600. Sa grande extension qui permet de faire fonctionner les titres Atari 2600 est un atout de taille que les fans d'Atari ne peuvent pas laisser de côté.



Comment faire le ménage dans sa carte Saturn ?
Comment récupérer une sauvegarde sur Playstation ?
Comment jouer en Link avec un seul CD ? Voici quelques questions qui sembleront évidentes à certains, moins à d'autres, d'où l'intérêt de passer en revue les différents systèmes afin que tout le monde puisse en profiter.

Switch



TOP SECRET

Du hard et des



remplace
faut se
• Entre
• Place
• Bloqu
• Le CD
• Remp



Comme le menu

L'icône représente la sauvegarde et permet de charger les données. Le CD audio est votre choix du bouton de manipulation à l'aide de la manette sur une PlayStation.

Que trou dans le

Le menu est en trois parties : gauche, la première droite, la deuxième. Et enfin, à la troisième option.

• Copier un bloc de données de la grille de données. Pour cela, appuyez sur la touche de gauche. • Copier un bloc de données. • Effacer un bloc de données. Sur PlayStation, la sauvegarde est enregistrée sur la carte-mémoire. Beaucoup de données sont enregistrées sur différents systèmes.

Que faire

Si vous avez un menu, appuyez sur R2 et de façon à ce que le menu soit visible.



Le "Swap Trick" est une manipulation qui se fait capot ouvert (en bloquant le petit interrupteur qui signale que la console est bien fermée). Elle permet de lire les jeux import sur votre Playstation. Le principe consiste à charger le signal européen, puis de remplacer le CD européen par le japonais ou l'américain. Pour obtenir une image en couleurs, il faut se munir d'un câble RGB (le modèle officiel de Sony est solide et semble le plus sûr).

- Entrez dans le menu audio.
- Placez le CD européen dans la console.
- Bloquez l'interrupteur du capot.
- Le CD va tourner puis s'arrêter.
- Remplacez-le par l'import.



Certains l'auront remarqué, les Playstation japonaises fonctionnent sur du 110 V, alors que les françaises fonctionnent sur du 220. Le problème n'est pas le même avec la Nintendo 64 : vous pouvez utiliser un adaptateur secteur de 220 volts sur une N64 japonaise. Le courant sort du transformateur en 12 volts, quoi qu'il arrive. Impossible donc de faire sauter les plombs de votre console, à moins de brancher l'adaptateur secteur japonais sur le 220 volts français. Mais ça, il faut vraiment le faire exprès !

des bidouilles

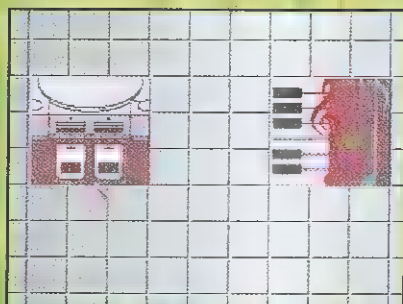
TIRER PARTI DU SYSTÈME D'EXPLOITATION



Pour accéder au menu, laissez la Playstation vide et le capot fermé en l'allumant.

Comment fonctionne le menu ?

L'icône sur la gauche représente le menu de sauvegarde. Celle de droite permet d'écouter les différents thèmes du jeu ou d'un CD audio. Après avoir fait votre choix, validez à l'aide du bouton Croix (toutes les manipulations se valident à l'aide de ce dernier, sauf sur une Playstation NTSC).



Que trouve-t-on dans le menu ?

Le menu se divise en trois parties : à gauche, la grille du premier port ; à droite, la grille du deuxième port. Et enfin, au milieu, trois options.

- Copier tous les blocs de droite sur la grille de gauche.

Pour cela, il faut que la Memory Card soit insérée dans le port de gauche et qu'elle contienne un nombre suffisant de blocs libres pour accueillir les données de la carte de droite.

- Copier un bloc.
- Effacer un bloc.

Sur Playstation, toutes les sauvegardes se font à l'aide d'une carte-mémoire qui contient 16 blocs. Certains jeux mangent beaucoup de blocs (en particulier les jeux d'aventure). On n'enregistrera donc pas forcément 16 fichiers complètement différents sur cette dernière.

Que faire lorsqu'on a effacé un bloc ?

Si vous avez réalisé votre mauvaise manip avant d'être sorti du menu, appuyez simultanément sur les boutons L1, R1, L2, R2 et de façon répétitive, le bloc effacé devrait réapparaître.

COMMENT MARCHE LE MEMORY PACK ?



Pour accéder au menu de gestion de la carte-mémoire N64, maintenez appuyé le bouton Start de la manette, puis allumez la console avec une cartouche de votre choix. Grâce à l'option "Refresh", vous pouvez effacer la totalité ou une partie de votre carte-mémoire (pour n'effacer qu'un bloc, il suffit de le sélectionner puis de valider avec A). Il n'est malheureusement pas possible d'introduire un deuxième Memory Pack dans le contrôleur 2 pour transférer des sauvegardes d'un pack à l'autre. Vous devrez donc charger une partie, puis sauvegarder à l'aide d'un autre pack si vous voulez, par exemple, copier une sauvegarde pour un ami. Les jeux proposent de sauvegarder soit à partir du Memory Pack soit à partir d'une pile dans la cartouche. Il ne semble pas encore possible de transférer une sauvegarde présente dans la cartouche sur un Memory Pack.



123

ÉVITER LES TROUS DE MÉMOIRE



Avant toute chose, soyez vigilant avec vos différentes cartes-mémoire. Évitez de les laisser traîner sur la moquette. Évitez les chocs, la flotte... Évitez d'éteindre votre console de façon répétitive et rapide. Ne retirez jamais une carte-mémoire pendant un chargement ou une sauvegarde. A retenir également pour éviter une grosse perte de temps : avant de commencer une partie, pensez à regarder combien le jeu mange de blocs (les indications se trouvent en général au dos de la boîte du jeu, en bas à gauche) et combien de place il reste sur votre carte-mémoire...

De plus, n'oubliez pas que les cartes-mémoire officielles de Sony sont de loin les plus fiables. Faites attention aux mémos qui contiennent soi-disant dix fois plus de blocs que les originales, elles ont aussi tendance à s'effacer dix fois plus...





Tips

TRIFOUILLER LES OPTIONS INTERNES DE LA SATURN



Sur Saturn, bien sûr, les choses ne se déroulent pas de la même manière que sur Playstation. La carte-mémoire, de taille plus conséquente (l'équivalent d'une cartouche Megadrive), peut contenir davantage de sauvegardes. L'insertion de la carte se fait sur le dessus. Et il est aussi possible de sauvegarder ses jeux dans la Ram interne de la console, ce qui n'est pas le cas sur Playstation.



Accéder à la page du menu interne

Le procédé est pratiquement le même que pour la Playstation : allumer la console sans CD ou encore laisser le capot ouvert. Après le paramétrage de la date et de l'heure (utile pour certains jeux proposant des bonus en fonction des dates comme Christmas Nights ou Daytona USA Championship Edition), vous verrez différents symboles correspondant aux fonctions audio. Celui du milieu en haut (en forme

de flèche pointée vers le haut) se nomme "Paramètres système", et c'est lui qui nous intéresse. Placez-vous sur ce dernier et appuyez sur A.

A quoi sert le menu interne ?

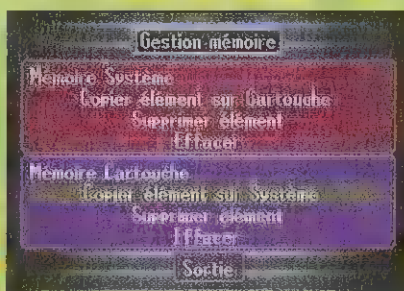
- Définir la date et l'heure.
- Définir la langue.
- Gérer la mémoire.
- Autres paramètres.

Accéder aux sauvegardes

Entrez tout simplement dans la troisième option, si joliment nommée "Gestion mémoire". Le nouveau menu auquel vous accédez alors est composée de deux parties. Note : si vous n'avez pas inséré la cartouche-mémoire, vous n'aurez accès qu'à la mémoire système.

- La partie rouge correspond à la mémoire système. C'est ici que doivent être effectuées les opérations relatives aux parties enregistrées dans la mémoire interne (copier un élément dans la mémoire cartouche, supprimer un élément ou effacer - cette option efface toutes les sauvegardes présentes dans la console... gaffe, donc).

- La partie bleue correspond à la gestion de la mémoire cartouche (idem : copier, supprimer, effacer). Pour libérer des blocs de votre carte-mémoire, n'hésitez pas à transvaser les sauvegardes lourdes (genre persos de Fighters Megamix) vers la mémoire interne.



124

JOUER EN LINK AVEC UN SEUL CD



Jouer en Link avec un seul CD n'est possible qu'avec les jeux dont tout le programme est chargé d'un seul coup dans la Ram. L'astuce ne fonctionne donc qu'avec les premiers jeux Playstation tels que Ridge Racer Revolution, Doom, WipEout, etc. Voici comment procéder.

- Bloquez les deux interrupteurs des capots. Allumez une des deux consoles (capot levé) avec le jeu. (1).
- Une fois sur la page de présentation du jeu, enlevez le CD et remplacez-le par un disque audio (2).
- Placez le CD de jeu dans l'autre Playstation et allumez (3).
- Sélectionnez le mode 2 joueurs. Une fois le chargement effectué, réinsérez le CD dans l'autre Playstation et jouez (4) !

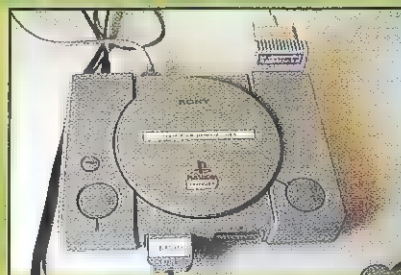
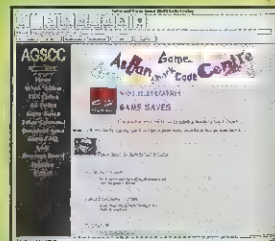


DES SUPER SAUVEGARDES SUR INTERNET



La première chose à dire sur cette technique, c'est qu'elle profite à un public de privilégiés. En effet, il s'agit, ni plus ni moins, de récupérer des sauvegardes sur le web. Lesquelles peuvent se révéler intéressantes si, par exemple, vous venez de perdre une sauvegarde de Tekken 3 avec tous les personnages cachés. Mais pour y parvenir, plusieurs conditions drastiques doivent être réunies :

- posséder un PC équipé d'un Modem ;
- avoir le kit "PC Comm Link", distribué par Datel, ainsi que l'Action Replay Playstation ou Saturn dûment installés sur son PC ;
- se rendre sur les sites AGSCC et GSCC (Asian Game Shark Creators Club) <http://members.xoom.com/agsc/> et GameShark Code Creators Club <http://www.gsccl.org>.



Ensuite, vous n'avez plus qu'à entrer sur un des sites, choisir la rubrique "Game Saves" et télécharger les sauvegardes désirées. Une fois celles-ci copiées dans votre ordinateur, branchez la console avec l'Action Replay, reliez-la au PC et insérez la carte-mémoire. Lancez alors le programme de recherche

des codes puis téléchargez, grâce à cet utilitaire, les sauvegardes dans votre carte.

☐ O
un

Merci de
mon fille
responda
20 F sero
☐ Je pré
☐ Je ne
un don d
Conf

c'est lui qui

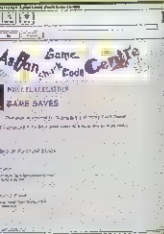
ée "Gestion
ée de deux
ous n'aurez

doivent être
la mémoire
un élément
entes dans

la gestion
m : copier,
r des blocs
ésitez pas
es lourdes
gamix) vers

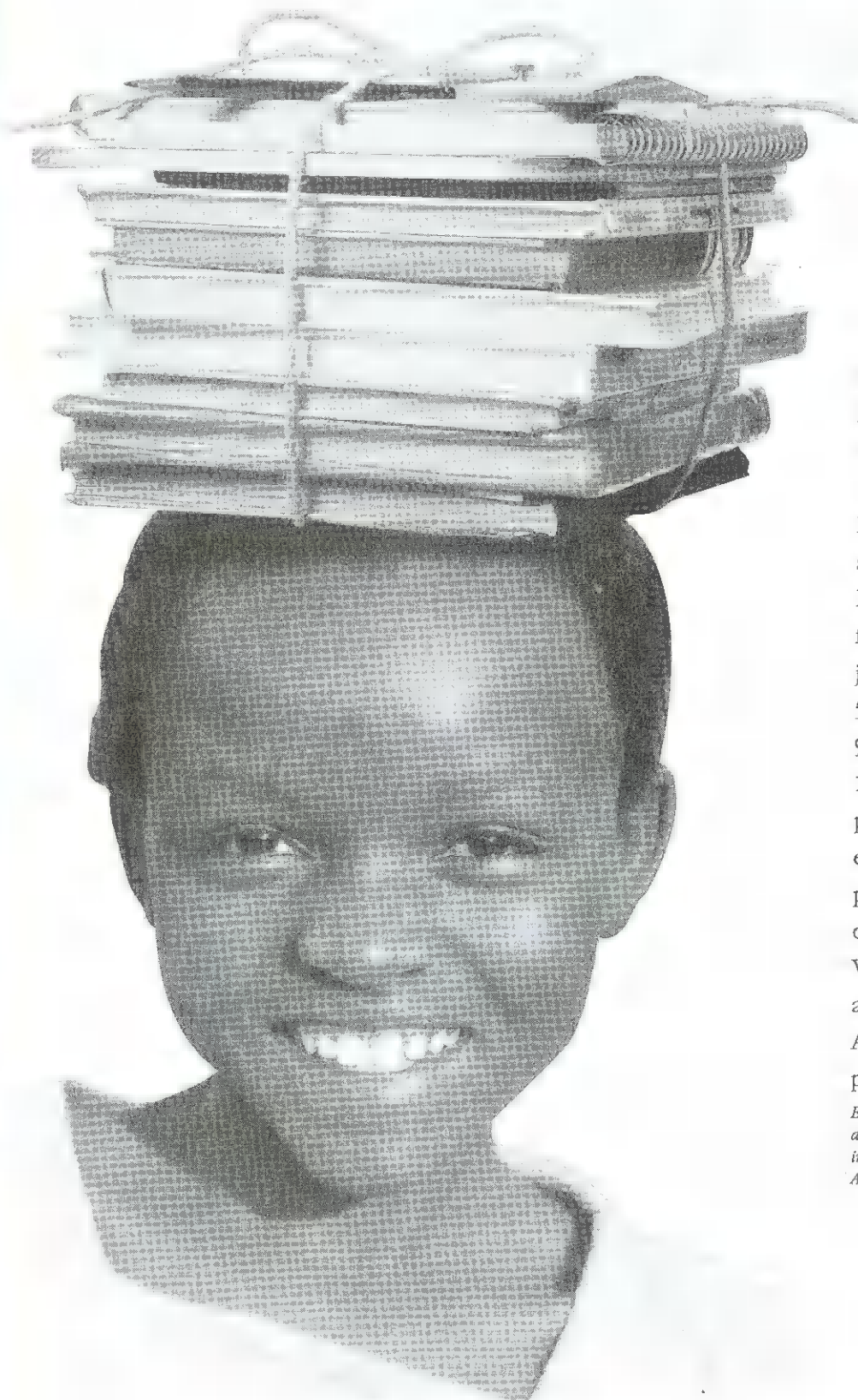
TERNET

tion à dire
nique, c'est
un public
i moins, de
Lesquelles
r exemple,



tion Replay
son PC ;
Asian Game

n'avez plus
un des sites,
que "Game
charger les
désirées.
ci copiées
ordinateur,
nsole avec
y, reliez-la
ez la carte
ez alors le
recherche
et utilitaire,



POUR 100 FRANCS PAR MOIS, DONNEZ À UN ENFANT DE VRAIS SOUCIS D'ENFANT.

En parrainant dès maintenant un enfant avec Aide et Action, vous lui donnez la possibilité d'avoir les mêmes soucis que nos enfants mais aussi les mêmes rêves.

Notre action ? La construction d'écoles, bien sûr. Mais cela ne suffit pas. Alors nous créons les conditions pour une bonne scolarisation : formation des maîtres, pharmacies, cantines, jardins scolaires, accès à l'eau, etc... Avec 500 000 enfants scolarisés et 1300 écoles dans 9 pays, Aide et Action, c'est depuis plus de 15 ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation des enfants du-bout-du-monde. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année !

Votre aide ? 100 F par mois. 85 F sont affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 90 et 95 la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière.

Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

N° Vert 10 800 000 586

Bon à découper et à envoyer à : Aide et Action - 53, boulevard de Charonne 75545 PARIS Cedex 11

☐ OUI, je souhaite parrainer
un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de : ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre : F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Prénom

Nom
En majuscules SVP

N° Rue

Code postal [] [] [] [] Ville

Tél. [] [] [] [] [] [] [] []

Profession (facultatif)

CON 10

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.



Tips

Les tips les plus foot!



La Coupe du monde vient tout juste de se terminer et vous allez pouvoir remettre ça ! En effet, on fête l'événement

dignement en vous proposant un recueil de tips entièrement dédié au ballon rond.

Si vous avez encore des questions après ça, vous trouverez toutes les réponses sur notre serveur minitel

3615 code TCPLUS*...

Switch

*2,23 francs la minute

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran-titre.

Footballeurs à grosse tête



◀▶ B A Z+START

Ce n'est pas parce que vous avez la grosse tête qu'il faut être prétentieux.



Jouer avec les équipes cachées

↑ L ↑ L ↓ L ↓

L ← R → R ←

R → R B A START

Avec cette équipe, vos performances seront carrément incroyables !



ACTUA SOCCER

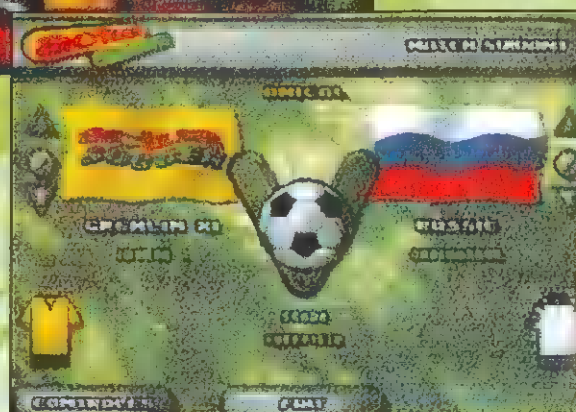


Actua Soccer est un jeu qui date un peu mais, pour tous ceux qui l'ont gardé, voici des codes assez sympa...

Jouer avec l'équipe Gremlin Showbiz X1

A l'écran-titre, appuyez simultanément sur :

R2 L2 SELECT ↑ ←
La fameuse équipe est directement disponible.



©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA CO., LTD.
LICENSED BY NINTENDO

ACTUA SOCCER 2



Pour le second volet d'Actua Soccer2, tous les codes s'effectuent sur l'écran du menu principal.



Pour avoir l'équipe Gremlin 11

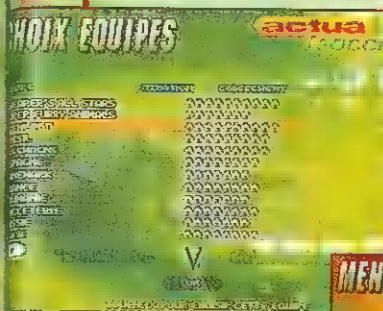
←→○○↑↓○○



Joueurs géants

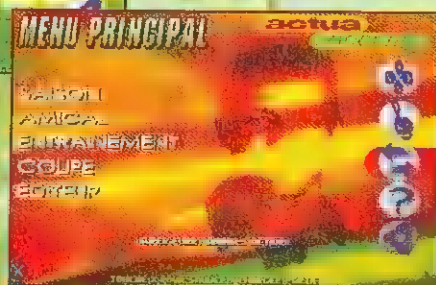
↑↓→○○○○

Une équipe qui pourrait faire de la pub pour une marque de maïs !



Jouer avec l'équipe Super Fury Animals

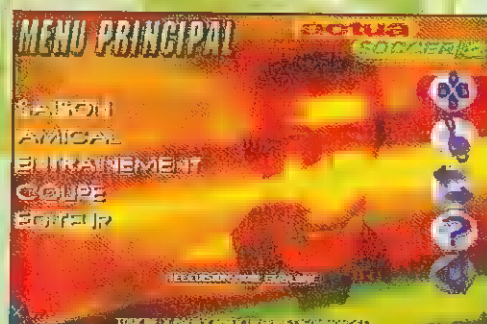
←←○→
→○↑↓



Pour jouer sans les lumières du stade

←←←○→→→○

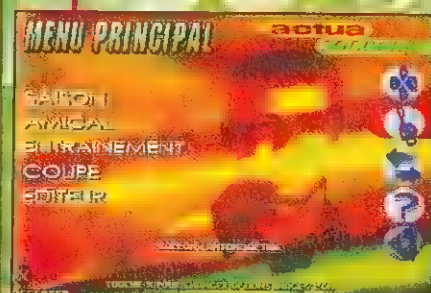
Comme pour toutes les astuces, un message s'affiche si c'est réussi.



Mode d'affichage en noir et blanc

↑↓↑○○↑↑↑

Comme en quarante !



Jouer avec une balle "invisible"

○○←←→→○

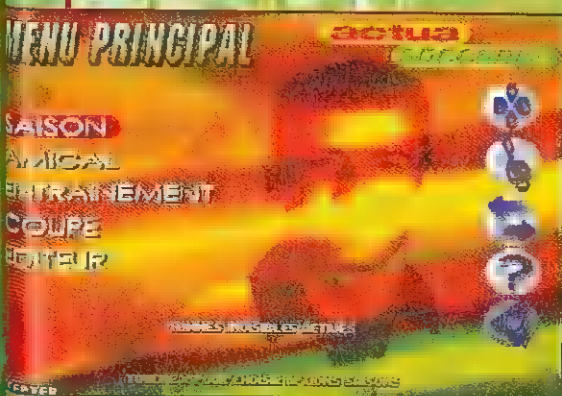
Difficile de jouer avec cette astuce !



Joueurs nains

○↓↓○
↑↑←→

C'est ce qu'on appelle une équipe de petits joueurs !



Joueurs fantômes

○○↓○↑
→○←



Cumul d'un peu de tout !

Le pire, c'est que tous ces tips (ou presque) sont cumulables ! Voilà qui promet des matches pour le moins surréalistes... Mais évitez tout de même de jouer en noir et blanc sans les lumières du stade : vous n'y verrez goutte !

ADIDAS POWER SOCCER



Parmi la foule de tips habituels pour un jeu de foot, un plutôt original, qui permet d'entendre des commentaires féminins.

Ecouter les commentaires féminins

Avant la partie, choisissez le mode de jeu Arcade. Pendant la partie, appuyez sur Select et entrez dans le menu "Audio". Placez-vous sur "Commentaires", faites défiler les différentes options et appuyez plusieurs fois et simultanément sur **□** et **○** : les commentaires féminins seront de la partie.



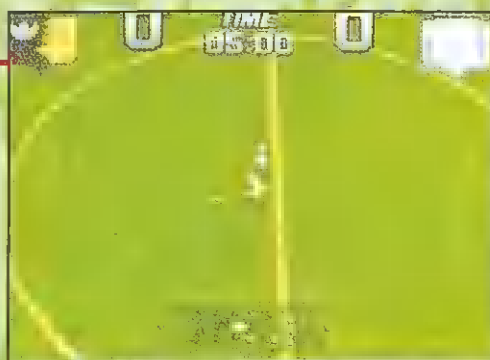
Si le tip est réussi, l'équipe apparaît.



Pour avoir les commentaires féminins, pensez à changer le mode de jeu.

Jouer avec l'Adidas Dream Team

Sur l'écran de stratégie, faites : **L2 R2 X O**



Coups spéciaux

- Passe arrière **□ + X**
- Coup de pied (sans la balle) **□ + X**
- Prendre la balle à la main (sur une passe longue) **△ + ○**
- Jonglage (balle proche) **□ + X**
- Tir Predator **△ + X**
- Reprise de volée Predator (sur une passe) **△ + ○**
- Attraper le T-Shirt (près de l'adversaire) **△ + ○**
- Pousser avec les deux bras (sans la balle) **△ + X**
- Super esquive (avec la balle) **△ + ○**
- Super course (avec ou sans la balle) **□ + ○**
- Retourné Predator (sur une passe longue) **△ + X**

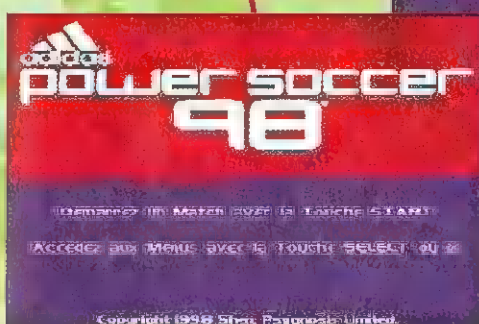
ADIDAS POWER SOCCER 98



La suite du jeu de foot le plus arcade recèle une multitude de codes pour tous les amateurs du style, dont un pour avoir les commentaires marrants de Lecoq !

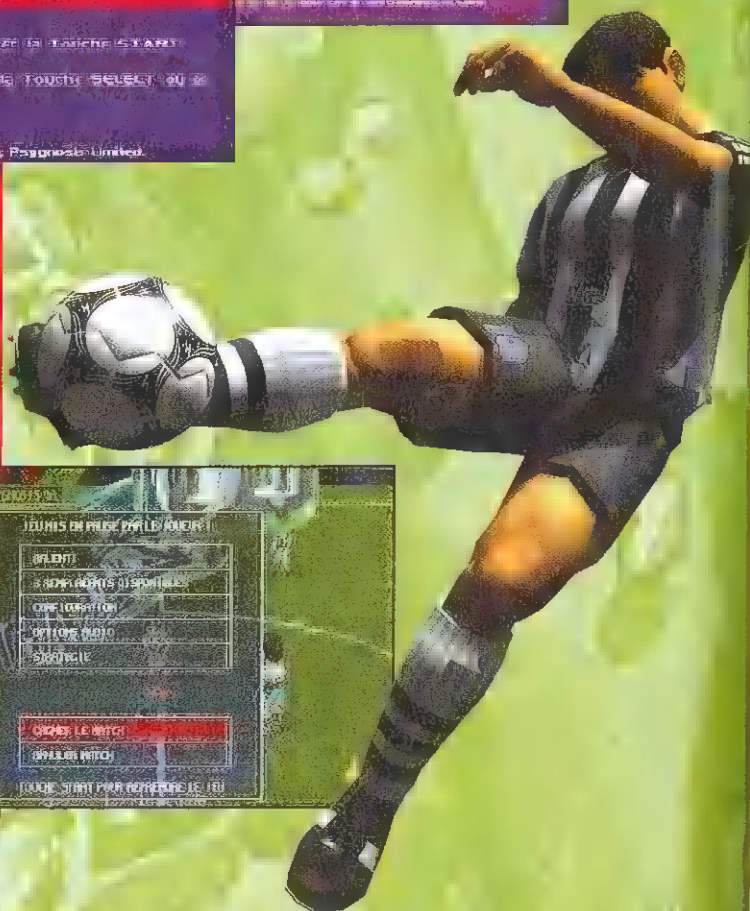
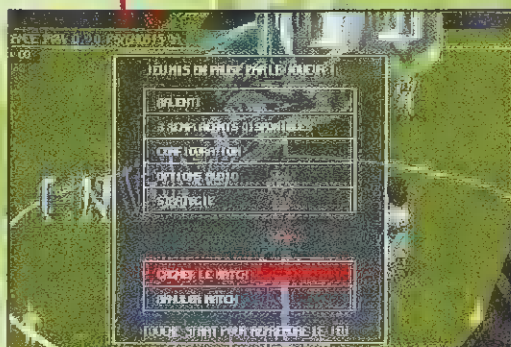
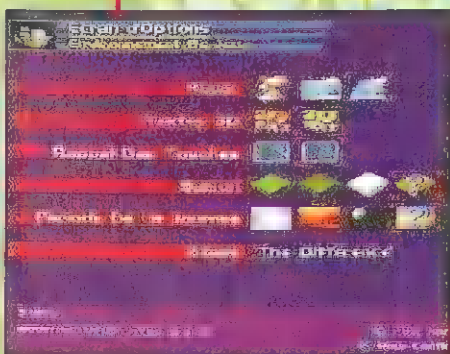
Pour avoir un menu de Cheat Codes

A l'écran "Start Game", pressez simultanément : **L1 + L2 + R1 + R2**



Quelques astuces

- Petit Goal **△ X △ □ ○ ○ X**
- Grosses têtes **□ ○ ○ X △ X □ ○**
- Equipes cachées **X △ X □ ○ ○ X △**
- Stades cachés **□ ○ □ △ △ ○ X X**
- Gagner le match **X △ △ ○ X □ ○ △**
- Commentaires marrants **△ □ ○ ○ X X □**



FIFA 98 EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE !



Entre tous ces FIFA, on s'y perd un peu. Ici, sur Playstation, l'équipe dont vous rêvez et de l'argent à volonté. Alors, heureux ?

Caractéristique du joueur à l'infini

A l'écran de modification du joueur, faites :

L1 L2 X O X



Avoir de l'argent à l'infini

A l'écran des transferts de clubs, faites :

O X O L2 L1



PRO FOOT CONTEST 98



Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des équipes, et permettent de jouer avec des équipes cachées. A vous des matchs de folie avec les équipes les plus prestigieuses de l'histoire !



Angleterre 1996

L1 L1 L1 →

Faites défiler les différents continents et vous trouverez l'écran "Secret".

Brésil 1970

R1 R1 R1 →

L'ancienne équipe du Brésil est dispo !



Die Mannschaft

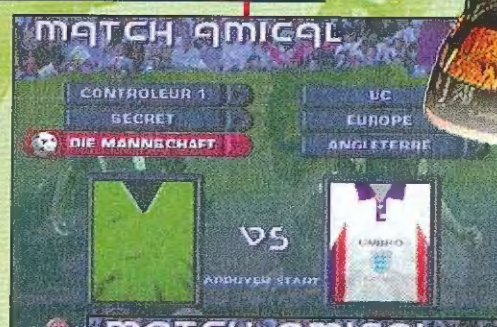
R2 R2 R2 →

Une équipe cachée de plus !

All-Time

L2 L2 L2 →

Grâce à ce code, vous verrez Pelé entrer sur le terrain !





Sorti à l'occasion des qualifications (comme cela paraît déjà loin), En Route pour la Coupe du monde regorge de bidouilles aussi surprenantes que variées. Et je le prouve !



Hot Potato Mode

Dans le menu Player Edit, choisissez l'Irlande (zone 4) et inscrivez comme nom du joueur "SPUD". Ce mode vous obligera à faire des passes... Si vous n'en faites pas, vous tomberez.



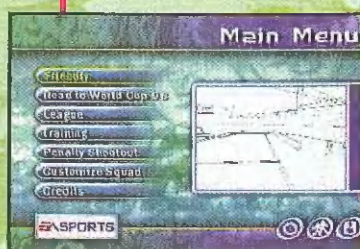
World Cup Round 2

Rentrez dans le Player Edit, prenez le Japon comme équipe et inscrivez "YUJI".



Joueurs invisibles

Choisissez l'Angleterre, SheffieldW, et inscrivez "WAYNE".



Renverser l'écran

A l'écran Customize Squad, puis dans le Player Edit, sélectionnez l'Australie et changez le nom d'un des joueurs par "NWODEDISPU", puis commencez un match.



Murs invisibles

Dans le menu Player Edit, sélectionnez l'équipe de Wales (zone 4), puis entrez "WARREN" comme nom de joueur.



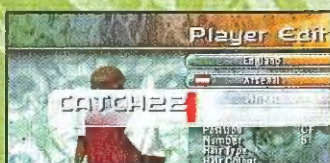
Ghost Players

Rentrez dans le Player Edit et choisissez la Slovaquie comme équipe puis entrez "LASKO" comme nom de joueur.



Mode Noir et Blanc

Choisissez Canada (zone 5), et entrez "MARC" comme nom de joueur.



Jouer sans le stade (si, si !)

Choisissez une équipe au hasard et entrez "CATCH22" comme nom de joueur.



Pour avoir des joueurs nains

Dans le Player Edit choisissez Vancouver et entrez : "KERRY"

Pour avoir les Player Points infinis

Allez dans Player Edit, choisissez les USA puis l'équipe de Vancouver et inscrivez : "DAVE" comme nom de joueur.



TOU
S
ET

232
pages!

CONSOLES

© 1997 EA GAMES

DREAM

En ve

TOUS LES MOIS **L'ACTUALITÉ**
SUR TOUTES LES CONSOLES
ET **LES TESTS** LES PLUS COMPLETS

232 pages!
CONSOLES 100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

TOMB RAIDER 3
LE GRAND RETOUR DE LARA CROFT

40 PAGES SUR
LES HITS DE NOËL

WIPEOUT 64 (N64), CRASH BANDICOOT 3 (PS),

L'EXODE D'ABE (PS), METAL GEAR SOLID (PS)

TUROK 2 (N64), LA SUITE DE GOLDEN EYE (N64)

FINAL FANTASY VIII
LES PHOTOS EXCLUSIVES



DREAMCAST LA 128 BITS DE SEGA
10 PAGES POUR TOUS LES FANS

CADOX
52 pages
de baston

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR
CONSOLES
TEKKEN 3
Les persos cachés, les tips,
les Hits Combos,
tous les coups spéciaux...
40 pages pour s'éclater tout l'été
SUPPLÉMENT BASTON
+ tous les coups spéciaux de
Cardinal Syn

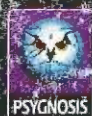
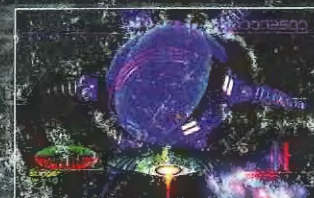
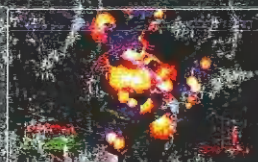
CONSOLES

En vente actuellement chez votre marchand de journaux

**Avec Blast Radius Jetez vous dans la bataille
et choisissez bien votre adversaire !**

OFFRE SPECIALE:
**Un câble
de liaison offert
pour tout achat de
Blast Radius***

www.psygnosis.com



PSYGNOSIS FRANCE 92 Avenue de Wagram, 75017 PARIS

RCS 393 925 621 PARIS Succursale de la société de droit britannique "Company limited by shares" "Psygnosis Ltd" enregistrée en Angleterre n° 1039371. Psygnosis limited, 190 strand, London WC2J 1JN, UK

Les "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Blast Radius, Psygnosis et le logo Psygnosis sont des marques déposées. Tous droits réservés. Copyright Psygnosis Limited 1990-91

Pour recevoir votre câble de liaison, envoyez votre preuve d'achat (ticket de caisse et code barre) à **Psygnosis, Blast Radius, 92 avenue de Wagram, 75017 Paris**

Nom : Prénom : Age :
Adresse : Code Postal : Ville :

offre soumise à conditions. Une offre par foyer. Valable jusqu'au 15 Septembre en France sur les jeux neufs. Toute demande non conforme ne sera pas prise en compte. Dans la limite des stocks disponibles.